® 게임 명인이 선택한 신세대 게임 전문지

GAME CHAMP

신세대 게임챔프

「비프 메가드라이브」「더 슈퍼패미컴」 기사특약

'94 7

6월 5일 발행

왠지 기다려지는 게임지

특보

1 「드래곤볼Z 초무투전3」 파워업 전격 등장 !

2 「버철화이터」 새턴용 긴급 이식 화면 사진 비밀 공개

스페셜기획/버철화이터와 격투게임의 변천사

기획기사/게임을 200% 재미있게 즐기자

시선집중1/새로운 흐름 ! 컴퓨터 통신과 게임의 만남

시선집중2/게임만화가 움직인다

흥미기획/신세대 게임 주변기기 컨테스트

필살기코너/버철화이터 "비기" 드디어 출현

긴급속보

1 PC엔진용 「드래곤볼Z」 서브타이틀 결정 !

2 PC게임 명작 「울티마7」 SFC로 컨버전 긴급 발표

3 「록맨7」 SFC로 마침내 등장

이색기획/인기 캐릭터의 '뭐든지 지상 강의'

하이퍼 뉴스/인기 캐릭터, 게임으로 속속 등장

스페셜 금단의 비법/화이널 환타지 6, 슈퍼봄버맨 2

초특급 속보/「라이브 어 라이브」 긴급 입수 정보 대공개

특별부록

1 「라이브 어 라이브」 오리지널 브로마이드 전원 증정

2 별책부록 IBM-PC게임 유저를 위한 「게임파워」

3 아케이드 게임 소개서

4 란마 1/2 -초기난무편-, 쿠니오들의 만가, 쥬라기공원, 정글 스트라이크, 울티마8, 리크니스, 어디스, 고블린 3, 위대한 해전 2

새로운 명작 RPG 「라이브 어 라이브」

뛰어난 확장성

- 1개의 VESA Local/ISA 확장 슬롯
- 3개의 ISA 확장 슬롯
- 5개의 드라이브 베이
- 클락스피드 33MHz~100MHz까지 모든 종류의 인텔 CPU칩 다양한 선택
- 펜티엄 오버드라이브 업그레이드 기능
- 64MB까지 메모리 업그레이드

강력한 성능

- VESA Local Bus Graphics Accelerated.
- Cirrus CL-GD 5428 Graphics Controller.
- 백만가지 이상 칼라 지원.
- Windows와 그래픽 어플리케이션에서 특히 뛰어난 속도와 선명도
- Fast page mode simms.
- VESA Local Bus Slot 지원.

브라보 LC

진정한 그린기능

- 미국환경청 EPA 공인 에너지스타
- DPMS 기준 채용

energy

완벽한 보안성

- AST BIOS 사용
- 비番번호 관리기능
- NETWORK 사용자 비밀번호 기능.
- FDD Write Protect.
- Autosense Drive Geometry.

세계 3대 메이커의 신뢰 그리고 합리적인 가격

브라보 LC 주요사양

모델		브라보LC 4/33s 173W	브라보LC 4/50s 173W	브라보LC 4/66d 273W	브라보 LC 4/100t 543W
프로세서		Intel 80486 SX/33 (33MHz)	Intel 80486 SX/50 (50MHz)	Intel 80486 DX2/66 (66MHz)	Intel 80486 DX4/100 (100MHz)
메모리(최대)		4MB (64MB)	4MB (64MB)	8MB (64MB)	8MB (64MB)
HDD		170MB	170MB	270MB	540MB
FDD		3.5" (1.44MB)			
VRAM		1MB Video RAM (1024×768 해상도)			
기본제공		마우스, 마우스패드, 한글 DOS 6.0, 한글 Windows 3.1			
모니터		14" SVGA 그린모니터			
특별판매가 ⇨	모니터별도	1,079,000원	1,259,000원	1,769,000원	미정 (6월 판매예정)
	모니터포함	1,309,000원	1,489,000원	1,999,000원	

* 3년 무상 A/S 보증

(부가세 별도)

intel inside

한국총판: ㈜I.C.S. 02)782-2543

대 리 점 ■**서울** ● ㈜ 데이타 테크 783-0746 ● ㈜ 라인테크 시스템 569-1814 ● ㈜ 랜스코 558-0870 ● ㈜ 삼화시스템 538-4140 ● ㈜ 오메가 로직 525-8561 ● ㈜ 진성산업 679-0915 ● ㈜ 테크노시스템 562-0595 ● ㈜ 효천시스템 523-2494 ● 현대오토시스템㈜ 592-0121 ■**부산** ● ㈜ 대지정보시스템 (051)861-1966 ■**대구** ● ㈜ 테크라인 (053)424-7002 ■**창원** ● ㈜ 효원시스템 (0551)62-8086 ■**울산** ● 현대오토시스템㈜ (0522)75-8911

협력업체 ● 금성전선㈜ 787-2566 ● ㈜ 대우정보 316-2403 ● 삼미전산㈜ 790-5505 ● 선경정보㈜ 563-8091

최고의 품질과 성능을 이상적인 가격으로 실현한 486 컴퓨터

강력한 성능, 최고의 품질과 안정성, 그리고 이상적인 가격 —

브라보 시리즈가 최초로 시판되던 때부터 5년이 넘도록 전세계 사용자들로부터 절대적인 호평을 받아온 이유입니다.

개인사용자들로부터 대기업 전산실 직원들까지, 브라보 시리즈를 사용한 경험이 있는 고객들은 브라보 시리즈에 대한 찬사를 아끼지 않아왔습니다.
브라보 시리즈는 세계적으로 가장 많은 판매량을 기록하는 PC 중의 하나가 되었고, 또한 지금까지 컴퓨터산업 전반에서 권위있는 매체로부터 많은 상을 수상하여 그 품질 및 성능을 인정받고 있습니다.
AST는 세계 3대 PC 메이커로서의 자부심을 가지고 브라보 시리즈를 개발, 판매하고 있으며, 최고의 품질 및 성능과 서비스를 통하여 고객에게 최대의 만족을 제공하는 것을 최우선 목표로 하고 있습니다.

대리점 모집 AST와 함께 컴퓨터 사업을 이끌어갈 행운의 주인을 모집합니다.
문의전화 : AST Research Korea (02)730-8970

브라보 NB

브라보 NB 주요사양

모델 (프로세서)	브라보 NB Mono 4/33s (33MHz)	브라보 NB Color 4/33s (33MHz)
메모리(최대)	4MB(20MB)	4MB(20MB)
HDD	120, 200MB	
FDD	3.5" (1.44M)	
그래픽	액셀러레이티드 로칼버스 그래픽 비디오 메모리 :512KB	
	Mono VGA 640×486 64Gray Scale	256컬러(640×480) 듀얼스캔 STN
마우스	키보드 하단에 트랙볼 마우스 내장	
입출력 기본사항	시리얼포트 1개, 패레렐포트 1개, PS/2 호환 마우스 포트 1개, VGA 외부모니터포트 1개, PS/2 호환 키패드/키보드포트 1개	

AST 노트북 한국총판:
(주)테크라인 080-071-7002 (수신자 요금 부담)
서울사업본부 (02)785-3625 대구사업본부 (053)424-7002
대리점 ■서울 • 그로발시스템(02)783-9376 • 덕성산업(02)671-0268 • 동화아이네트서비스(02)786-0246 • I.C.S.(02)782-2543 • 효림컴퓨터(02)783-9878 ■대전 • 대양컴퓨터(042)253-5455 ■이리 • 한성정보(0653)857-4931 ■부산 • 양지정보(051)802-8073
전시판매장 • 지각컴퓨터(02)702-6451 • PC월드(02)704-5588

"세계 3대 PC메이커, AST"

1980년 3명의 아시아계 미국인들이 캘리포니아 어바인이란 곳에 작은 컴퓨터 회사를 설립했습니다. 그 이름은 AST. 13년후 AST는 미국 3대 PC 메이커중 하나로 성장, 세계 100여개국에 진출, 40여개국에 지사를 가지고 6,700명의 사원을 둔 성장속도가 가장 빠른 Worldwide PC회사가 되었습니다. 이런 AST의 신화를 가능케 한 것은 세계를 잇는 멀티 유통망을 구축, 고객이 원하는 곳에서 최고의 품질과 최상의 서비스, 최적의 가격으로 제품을 만날 수 있도록 한 것이며, 이것이 바로 세계를 무대로 뛰고 있는 AST가 지금까지 지켜온 약속이자 신념입니다.

한국지사 서울특별시 종로구 수송동 146-1, 이마빌딩 4017호 TEL : 730-8970 FAX : 733-1028

AST COMPUTER

AST 제품에 대해 보다 자세한 정보가 필요하시면 이 부분을 오려 명함 사본과 함께 아래로 보내주십시오. 상세한 자료를 보내드리겠습니다.

FAX : 516-4938

(GC)

탄생

게임기 백화점

오픈기념품 증정중!

게임을 위한 모든것을 준비했습니다.

게임기 백화점
LI-117 삼오전자 ☎704-3515(代) FAX 719-6230
업자상담 개업문의

— 넓은 매장 : 전국최대규모
— 쾌적한 환경 : 냉방시설·자유음료대 및
무료주차시설(30분한)
— 완벽한 구색 : 게임유저 및 딜러를 위한
전기종 신·구종팩

회원 절찬 모집

— **특전** : 1. 5회 교환시 1회 무료 교환
2. 15회 교환시 팩 1개 증정
3. 45회 교환시 「원더보이
(소비자 ₩78.000)」증정
4. 개업선물증정 : 선착순 1,000명

페미콤 · 수퍼 알라딘보이 · IMB-PC
슈퍼 원더보이 · 슈퍼 컴보이

EMI 전자파
장해 검정 합격품

— 전국어디서나 전화한통으로 안방까지 배달되는
신속·정확한 통신판매!
— 자체 A/S실 운영으로 모든
게임기의 확실한
A/S체계 구축

전화로 문의
하세요!
T : 704—3515

원효대교
효창운동장
서부역
나진상가 12동
나진상가 13동
게임기
백화점
용산역
관광버스터미널

게임기 백화점

삼오 전자

TEL : 704—3515(代) 서울 용산구 한강로 3가 2-8나진상가
FAX : 719—6230 13동 나열 117호

PACIFIC STRIKE

SKC SOFT LAND

지금, 2차세계대전의 역사가 바뀐다!

퍼시픽 스트라이크
(PACIFIC STRIKE)

스트라이크 코맨더와 윙코맨더의 기술로 펼쳐지는 치열한 공중전!
실제와 같은 태평양 상공에서 이제, 당신의 용기와 고도의 공중전술로 태평양전쟁의 역사를 바꿀 차례다.
권장소비자가격 : ₩ 39,000

IN EXTREMIS
익스트리미스
3.5/HD

익스트리미스
(IN EXTREMIS) 3.5

"둠"을 능가하는 스피드, 다양성, 스릴

SF 첨단기술로 펼쳐지는 미래의 우주 — 그 가상세계에서 전개되는 수많은 외계인들과의 극적인 전투상황은 짜릿한 공포와 스릴로 여러분을 사로잡을 것이다.
권장소비자가격 : ₩ 35,000

협객영웅전
俠客英雄傳
100% 완전 한글화

협객영웅전
(俠客英雄傳)

중원의 무림계에 불어닥친 최대의 위기!
흉악한 마교주를 무찌르고, 혼란에 빠진 무림세계를 평정할 진정한 영웅을 찾습니다.
권장소비자가격 : ₩ 29,000

ORIGIN

STARLORD
THE GAME OF GALACTIC DOMINATION
MICROPROSE

스타로드
(STAR LOAD) 3.5

여러분은 모두가 스타로드. 전우주를 영원히 통치하라! 3차원 전투에 집중하여 진정한 승리를 쟁취해야 한다. 당신의 뛰어난 기지와 치밀한 계획으로 은하계 통치를 위한 전략을 수립하라!
권장소비자가격 : ₩ 33,000

CD-ROM으로 떠나는 신나는 모험여행

400MB

저니맨

(THE JOURNEYMAN PROJECT)

400MB 대용량게임! 생생한 사운드와 수준높은 배경음악, 환상적 3차원 그래픽으로 펼쳐지는 세계최초의 사실적 어드벤처게임. 원시시대에서 서기 2318년까지 신나는 시간여행을 떠나보자!

권장소비자가격 : ₩55,000

CD-ROM

570MB

아이언 헬릭스

(IRON-HELIX)

570MB에서 뿜어져 나오는 놀라운 그래픽과 사운드 효과 속에서 벌이는 3차원 SF액션 어드벤처게임. 아이언 헬릭스를 파괴하고 우주전쟁의 발발을 막아라! 이제 더이상의 기다림은 없다.

권장소비자가격 : ₩33,000

라이브 체스게임

(CHESS MANIAC)

완벽한 디지틀 사운드와 애니메이션, 비디오로 즐기는 재밌고 다양한 체스게임. 그 환상적 체스의 세계를 경험해 보세요.

권장소비자가격 : ₩29,000

스텔스

(F-117A)

쿠바, 북한, 쿠웨이트에서 베트남과 중동의 하늘에 이르기까지 실감나게 전개되는 공중전과 3차원 그래픽 기술로 경험하는 환상적 비행! 예측불허의 야간전투상황과 다양한 시나리오들이 당신의 도전을 기다립니다.

권장소비자가격 : ₩25,000

에프-15 Ⅲ

(F-15 Ⅲ)

실제와 같은 현장감, 전혀 새로운 공중전, 상상을 초월하는 화려한 그래픽 영상! 지금, 최신 전투기가 새로운 임무수행을 위해 돌아왔다.

권장소비자가격 : ₩25,000

CD-ROM

건쉽 2000

(GUNSHIP 2000)

미국에서 폭발적 인기를 누린 스릴 만족도 100%의 멀티 헬리콥터 시뮬레이션게임! 5종의 헬리콥터를 선택하여 수백가지 전투임무를 완수하라!

권장소비자가격 : ₩25,000

드래곤 스피어

(DRAGONSPHERE)

칼라하크의 새로운 왕이시여! 영광의 승리를 위해 신비의 세계로 떠나자! 완벽한 음성효과와 환상적 그래픽, 소프트한 애니메이션으로 경험하는 사실감 넘치는 모험의 세계—, 영광의 승리는 이제 당신의 것이다.

권장소비자가격 : ₩33,000

멤피스벨

(B-17 FLYING FORTRESS)

2차세계대전 최대의 치열한 공중전! 그 전설속의 영웅적 전투기가 돌아왔다. 정확도 높은 폭격기 시뮬레이션게임으로 숨막히는 전투비행의 짜릿한 스릴을 맛보세요!

권장소비자가격 : ₩25,000

■ **SKC 소프트랜드 전국대리점** ■ **서울**/소프트타운 : (02) 595-7750, 게임궁전 : 718-4400, 멀티테크 : 703-4658, 게임랜드 : 712-3682, 진전산 : 237-5508, 소프트라인 : 706-2220, 게임왕국 : 703-6315, 대한컴퓨터 : 562-4483, 소프트밸리 : 703-9691, 기흥전산: 530-5444, 비엔티 : 703-4240, 삼일전자 : 715-3131, 영컴플라자 : 442-7240 , 명문소프트 : 267-2269,

U.S.GOLD

신나고 재미있는 SKC 게임 시리즈

SKC SOFT LAND

'94 미국 월드컵

WorldCup USA94

SOFTLAND SKC

1994월드컵 공식축구게임

'94미국월드컵
(WORLD CUP USA '94)

■ 특징
- 한국을 비롯한 월드컵 본선 진출 24개팀을 선택 할수 있다.
- 각 팀마다 16명의 주전과 5명의 후보를 선택 할수 있다.
- 94미국 월드컵 출전 각 팀의 상세한 정보를 제공한다.
- 94미국 월드컵 공식 모든 경기 선택
- 오브 헤드킥, 시저스킥, 반칙, 헤딩, 프리킥, 반칙을 포함한 화려한 3차원 그래픽
- 실제와 다름없이 운용되는 각종 테크닉과 상황들

UFO
ENEMY UNKNOWN
MICROPROSE

유 에프 오 (UFO) 3.5

UFO를 공격, 에일리언의 기술을 연구하고, 지구방위 전략을 개발하는 세계기구 X COM. X COM의 지휘자는 바로 당신! 지구의 운명은 이제 여러분의 손에 달렸다. 최신 우주전략 시뮬레이션게임.

권장소비자가격 : ₩ 33, 000

SUBWAR 2050
바다속의 원코맨더
MICROPROSE
SKC SOFT LAND

서브워 (SUBWARE) 3.5

미래의 바닷속, 지하자원을 찾기 위한 치열한 경쟁이 벌어진다. 3차원 물체와 실감나는 배경속에서 펼쳐지는 전략적인 공상과학 시뮬레이션게임.

권장소비자가격 : ₩33,000

F1
An Official Product of the FIA Formula One World Championship

슈퍼레이서 (SUPER RACER)

게임으로 만끽하는 숨막히는 스피드! 여러분이 직접 카레이서가 되어 자동차 경주의 짜릿함을 온몸으로 느껴 보세요.

소비자 상담은 크로바전화 (수신자부담) 080-023-6161을 이용해 주세요.

■ **울산**/문화컴퓨터랜드 : (0522) 46-3920 ■ **마산**/한길컴퓨터 : (0551) 43-4308, 데이타라인 : (0551) 45-3228 ■ **진주**/진주전산 : (0591) 746-1827 ■ **전주**/전주컴퓨터백화점: (0652) 88-7100 대성정보시스템 : 253-4078 ■ **대구**/매일소프트랜드 :

영상·음향·메모리의 종합메이커
주식회사 SKC

신세대 절규! 안방공습! 네오지오가 온다!

94년 봄, 신세대 게이머들은 무엇을 원하고 있는가?
시대가 변하는 만큼 게임도 변화를 원하고 있다!
이제 94년을 맞이하여 새 옷을 입자! 국내 가정용 비디오 게임으로 공식유통되는 '네오지오'. (주)빅에이가 당신의 안방을 찾아간다. 이 설문조사는 게임유저들과 함께 호흡하고 함께 즐기는 네오지오의 제반사항을 점검하기 위해서 마련되었습니다. 성의껏 보내주신 게임챔프 애독자에게는 추첨을 통하여 빅에이가 선사하는 푸짐한 상품을 드립니다.

보낼곳 : 우편번호 140-111 서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산 B/D 3층 월간 게임 챔프 네오지오 담당자 앞.

마감일 : 1994년 6월 30일

방 법 : 옆의 점선을 오려 편지 봉투에 넣어서 보내 주세요.

발 표 : 게임챔프 8月호

상 품 : 아랑전설 스페셜 팩(1명), 네오지오 손목시계(25명), 네오지오 조이스틱(3명) 오리지널 브로마이드(10명)

문 의 : 702-3211~4

절취선

성명		학교		나이	만	전화번호	
주소							
생년월일	년 월 일						

앙케이트 내용

1. 현재 가장 인기 있다고 생각되는 게임은?
(업소용)____________ (가정용)____________

2. 대전형 격투게임을 하면서 가장 중요하게 생각하는 부분은?
① 그래픽 ② 조작성 ③ 사실성
④ 캐릭터 이미지 ⑤ 필승기의 독특함
⑥ 기타( )

4. 격투형 대전게임의 앞으로의 전망은?
① 발전에 발전을 거듭해서 대단히 잘될것이다.
② 보통 수준일 것이다.
③ 식상해서 흥미가 감소될 것이다.
④ 전망없다.
⑤ 기타( )

5. 지금 보유하고 있는 게임기 기종은?
(, ,)

6. 가장 가지고 싶은 게임기는?
① 네오지오 ② 슈퍼컴보이 ③ 슈퍼알라딘보이(CD-ROM)
④ PC엔진 (CD-ROM) ⑤ 3DO ⑥ 기타( )

7. NEOGEO 게임기에 대한 평가를 문제시 되는 것은?
( )

8. NEOGEO 게임기의 구입에 있어서 문제시 되는 것은?
( )

9. 우리나라 말과 음성이 지원되는 게임이 나온다면 어떤 장르, 어떤 소재의 게임을 해보고 싶은지
( )

10. 마지막으로 게임개발자에게 부탁하고 싶은 말이 있다면?

액세서리

■ 파워스틱 8버튼 조이스틱 (겸용)

■ 파워스틱 8버튼 조이스틱 (수퍼 패미콤용)

■ 파워스틱 8버튼 조이스틱 (메가드라이브용)

① 8방향 조정기능 ② 6개의 발사버튼 ③ 오토기능 ④ 터보기능

■ JEMSTICK (메가드라이브용)

① 견고한 내구성 ② 부드러운 감각
③ 완벽한 작동성

■ FANTASTICK (수퍼패미콤용)

■ FANTASTICK (메가드라이브용)

① 수출용 제품 ② 환상적 디자인 ③ 완벽한 기능

■ 옴니TV링크

① 가정의 모든 영상기기를 1대의 TV에 연결 사용(4대)
② 전자식 원터치 기능

■ SFX CONVERTER (수퍼패미콤용)

① 수출용 제품 ② 2개의 슬롯으로 전 세계의 모든 게임 S/W 운용 가능
③ 스위치 전환으로 사용 게임 선택

■ MEGA CONVERTER (메가드라이브용)

① 외국 게임기에서 국내 게임 운용 가능
② 수출용 제품

■ 패밀리 노래방

① 기존 패밀리 기기와 동일한 게임 운용
② 노래방 동시사용 가능 ③ 대우전자 브랜드

■ 패밀리 노래방 팩

① 기존 패밀리 게임기에 연결시 노래방으로 사용
② 대우전자 브랜드

daou (주) 다우정보시스템
DAOU INFOSYS CORP

경기도 부천시 소사구 송내동 553
삼정공단 내
TEL:(032)611-9625~8
FAX:(032)611-9629

■ 서울(02) : 으뜸본점 : 703-1564 게임랜드 : 712-3682
모닝게임 : 701-6066 B&T : 703-4240
게임파워 : 706-9002 삼일전자 : 715-3131
태경테크 : 716-5408 멀티테크 : 703-4658
게임라인 : 713-7033
■ 부산(051) : 태원상사 : 805-8968
■ 광주(062) : 마이컴프라자 : 522-9938 광주컴 : 226-7948
■ 대구(053) : 종합부속 : 424-6362
■ 청주(0431) : 청주으뜸 : 68-8070
■ 대전(042) : 대전태원 : 252-1309

DAOU
DAOU INFOSYS CORP.

록 맨 시리즈를 능가하는 고성능 게임 출현!!

메탈포스(METAL FORCE) 출시!!

5월 1일

7개의 STAGE, 각각의 보스들,
화끈한 무기들!!
그리고 최신 공상과학
소설이 가미된 시나리오.

신제품

공격로봇

경비로봇

외계 동물

CODE : MF－04
성명 : 메탈포스
신장 : 15.8M
무장 : 레이더 검, 부메랑

※ 패밀리 형 최신종 액션게임

4M

AD 2222년!! 위기에 빠진 지구를 구할 수 있을까?

- **서울(02)** : 게임랜드 : 712－3682 으뜸본점 : 703－1564
  게임파워 : 706－9002 게임유통 : 716－6301
  B & T : 703－4240 삼일전자 : 715－3131
  멀티테크 : 703－4658 태경테크 : 716－5408
  모닝게임 : 701－6066
- **부산(051)** : 태원상사 : 805－8968
- **광주(062)** : 마이컴프라자 : 522－9938 광주컴 : 226－7948

DAOU DAOU INFOSYS CORP (주)다우정보시스템
서울시 용산구 원효로 2가 65－7 만제 B/D 4층 별관
TEL : 706－6347

게임기 + 팩

전문 엔터테이먼트 게임샵 출현

이제 더이상 단순한 게임기 가게는 존재할 수 없습니다.
국내 최초로 시도되는 "엔터테이먼트 게임샵".
이젠 색다른 선진서비스와 토탈 이벤트를 경험하십시요.

게임유통

신설매장 (전문코너)
중고교환 판매 전문점
(중고고가매입)

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

수퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, 듀오, 메가CD, 3DO
마티, 미니컴보이, 핸디겜보이, PC GT, 재규어, 네오지오,
패밀리, 스틱, 패드 각각 다량보유, 염가판매

• 통신판매
게임기+팩=가장 빠르고 싸게, 게임유통에서 책임지겠습니다.
게임의 관련 제작품 무료, 동시 우송합니다.

— 일요일도 영업합니다 — 항시 주차가능, 30분 무료

■ 본점

■ 서울시 용산구 한강로 2가 나진상가 13동 1층 특 106호
■ TEL : 706—3070, 716—6301~2

■ 청주게임 TEL : 55-7824/57-3580
■ 정릉점 TEL : 911-4057
■ 안양유통 TEL : (0343)44-7038
■ 팩랜드 TEL : (0331)251-5311
■ 서초점 TEL : 588-8395
■ 원주점 오픈 TEL : (0371)45-4288
■ 일산점 축오픈
■ 동서쇼핑 오픈 TEL : 421-2332
■ 안산점 오픈 TEL : (0345)402-58
■ 도곡점 TEL : 556-6241
■ 평택점 TEL : (0333)7-2221
■ 가평점 TEL : 82-8388/9488
■ 구월게임 TEL : 434-2888
■ 게임나라 II TEL : (0331)47-5831
■ 삼성점 TEL : 547-9400
■ 게임왕자 TEL : 487-0115
■ 안산스타프라자 TEL : (0345)411-3858
■ 수원컴퓨터랜드 오 TEL : (0331)37-04
■ 중앙겜보이 TEL : (0443)48-4845
■ 명성게임랜드 오픈 TEL : 852-8425
오픈 월드코아내 게임유통 부평계산점 TEL:(032)549-7541
■ 서분당점 TEL : (0342)712-2872
■ 충무점 TEL : (0557)44-2858
■ 당산점 TEL : 832-4217
■ 이리역전점 TEL : (0653)842-6558
■ 분당점 TEL : (0342)702-2882
■ 군산점 TEL : (0654)465-40

게임기 종합유통

거보

KOBO
LIMITED CO.,LTD

슈퍼컴 X-PLUS 생산 기념 사은 판매!

아직도 댁의 자녀들이 8Bit 게임기로 게임을 즐기고 있습니까?

8Bit 중고 게임기를 새 제품 16Bit 게임기 (소비자가 : ₩169,000)로 ₩58,000에 교환하여 드립니다.

"전화번호 02-701-4290" 으로 전화 주십시오.

교환품목 : 모든 기종, 모든 게임기
교 환 비 : 무조건 ₩58,000
교환방법 : 서울지역 : 본사 방문 및 소포 발송
지방 : 소포 발송

* EMI(전자파 장애) 방지 보안경 및 S/W포함

슈퍼컴 X-PLUS

■ 은행 계좌 번호

조흥은행 952-03-011334 거보무역
외환은행 209-13-02501-7 정유섭
신탁은행 36308-1727004 (주)거보
농 협 011-01-363051 정유섭
국민은행 015-25-0008-654 정유섭

주식회사 **거보 무역상사**
서울 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 110호
TEL:701-4290/703-8904/711-8734
FAX:711-8735

절찬 판매중!

파더월드에 숨겨진 수정구슬의 비밀을 밝혀라!

게임은 재미있어야 한다!

IBM PC 액션 어드벤쳐 게임
VGA전용, 사운드 완벽지원
대형 브로마이드 증정
BGM 카셋트 테이프 증정
제작 : TWIM GAME LAB.
판매 : (주)트윔 (02) 704-8946, 707-2655
서울시 용산구 한강로3가 16-58 전자 오피스텔 611호

파더월드
FATHER WORLD

협력점 모집!

전국협력점

서울 주원PC랜드:702-4513 A.I(선인):713-5283 (주)유겐트:702-7900 인천 리턴컴퓨터:883-4244 선인컴퓨터:882-2404
대구 태성컴퓨터:423-8718 전주 (주)유겐트:253-1652 부평 리턴컴퓨터:516-2828 희망전산:513-0624
광주 (주)유겐트:277-0380 부산 삼영전산:555-9047 단양 컴퓨터프라자:22-9944 영주 유니온컴퓨터:635-2775
창원 세종컴퓨터:62-5128 원주 중부시스템:43-7979 대전 (주)유겐트:861-7305 수원 동수원소프트라인:215-3900

게임챔프

1994년 7월호

목차

5월호 네모네모 로직(구 노노그램) 퀴즈 1등에 당첨된 조승범(서울 오류중 2)군.

"IQ가 몇이냐"는 기자의 질문에 평범(?)한 수준이라며 밝히기를 꺼려했다.

여러 코너에 적극적으로 참여해서 기쁨을 얻어가는 독자를 볼 때마다 게임챔프는 더 좋은 이벤트기획으로 독자들에게 즐거움을 선사하고 싶습니다.

삼성 게임소프트웨어

post

게임박사들도 즐겨찾는 게임전문 양판점

삼성 게임기 총판점 | 체인점 모집중

POST본점 선인상가 21동 1층 1호 704-1573/715-3393

포스트와 토탈게임의 만남

최상의 제품을 가장싸고 빠르게!!

BARE KNUCKLE III 베어너클 3

영문판으로 등장! 최고의 액션게임 맛볼 수 있다!

■ 용량 : 24M
■ 제작사 : 세가
■ 장르 : 액션
■ 절찬리 발매중

OutRunners 아웃런너즈

아케이드용의 충실한 이식을 맛보자!!

■ 용량 : 16M
■ 제작사 : 세가
■ 장르 : 레이스
■ 절찬리 발매중

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR 로보캅 Vs 터미네이터

영화의 흥분이 게임으로 되살아난다

■ 용량 : 16M
■ 제작사 : 버진게임
■ 장르 : 액션
■ 절찬리 발매중

• 체인점 모집 704-1573 715-3393

안양 2점 (0343) 66-8530 | 반포점 533-1733 | 울산점 : 46-3429 | 안산 2호점 (0345) 410-6666 | 광주점 (062) 228-5652, 226-7948 | 면목점 209-6424

통신판매를 원하시면 전화 704-1573 또는 715-3393을 이용. 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다.

예금주 : 전승수, 구...
국민은행 : 015-01-062...
외환은행 : 209-19-046...
농협 : 011-01-392188
신탁은행 : 36301-2151...

순천점 (0661) 51-5584 | 화정점 (062) 371-6946 | 군포점 (0343) 59-4242 | 평리점 (053) 563-3846 | 세운점 274-7794 (세운상가 4층 라열 430 마워게임) | 목포점 (0631) 42-7791 | 제주점 (064) 33-4436 | 안산 1호점 (0345) 410-3341 | 군포 2호점 (0343) 96-...

평촌점 (0343) 83-6696 | 대치점 555-5415 | 신림점 888-3960 | 명일점 488-8604 | 상계점 939-3195 | 노원점 930-2881 | 부평점 (032) 546-8446 | 마산토탈 (0551) 48-0016 | 안양점 (0343) 45-...

BEST 으뜸게임본점

중고 게임기 고가매입 및 게임기 교환

문의전화 704-8721

3DO

네오지오

마티

원더메가

듀오

레이저 액티브 플레이어 CLD-A100
파이오니아 레이저 액티브 신등장

PAC-S1
레이저 액티브 MEGA-LD팩
MEGA·CD용 ROM카트리지

PCA-N1
레이저 액티브 CD-ROM팩
CD·ROM PC엔진용 ROM카드

으뜸본점

15동1층 109호 (으뜸본점)

●은행 계좌번호
●은행주(예금주:박춘완)
●국민은행: 827-25-0004-133
●농협: 011-01- 333585
●우체국: 013722-0008822
●조흥은행: 315-06-210632

으뜸

15동109호(조흥은행건물) FAX:721-0198 TEL:704-8721

인천으뜸	강동으뜸	부산으뜸	청주으뜸	석관으뜸	오산으뜸	음암점	과천점	잠실점	동두천점	수원으뜸	광주점	대구점	면목점	신월으뜸
(032) 762-1096	477-4700	(051)346-6634	(0431) 68-8070	965-0056	374-4055	373-3096	504-5253	423-2755	(0351) 867-7720	(0331) 32-0934	(062) 232-8659	(053) 426-4971	437-9222	601-4671

게임라인

〈통신판매품목〉 A+B=₩45,000

〈A군〉	〈슈퍼알라딘〉	〈B군〉			
품명	장르	품명	장르	품명	장르
곤충군단	슈팅	LHX어텍초퍼	시뮬레이션	소닉3	액션
골든엑스	액션	돌핀	액션	쿨스팟	액션
카다쉬	액션	스틸타론즈	시뮬레이션	뿌요뿌요 [동글이퇴치작전]	퍼즐
루나크	액션	썬더포스4	슈팅	배틀매니아 대음양	슈팅
다이나	액션	엘리미네이터다운	슈팅	샤이닝포스 2	RPG
온달장군	액션	타즈매니아	액션	홀이와 뚱이 2	액션
스파이더맨	액션	소닉 2	액션	T.M.N.T 토너먼트파이터	대전
페이퍼 보이	액션	슬랩 파이트	슈팅	소닉 스핀볼	액션
고스트바스터	액션	더킥복싱	스포츠[대전]	모탈컴배트	대전
북두의 권 [라스트배틀]	액션	몬스터월드 3	액션	하이퍼덩크	스포츠
사신드락소스 [리스키우즈]	액션	제임스폰드 2	액션	버처레이싱	레이싱
스트라이더비룡	액션	컬럼스 3	퍼즐	이터널챔피언	대전
대마계촌	액션	쥬쥬전설	액션	타임도미네이터	액션
올림픽골드	스포츠	테일스핀	액션	정글스트라이크	시뮬레이션
홀이와 뚱이	액션	코끼리구출작전	액션	타이니툰어드벤처	액션
소닉 1	액션	보난자부라더스	액션	뮤탄트리그풋볼	스포츠
디캡어텍	액션	레밍스	퍼즐	베어너클	액션
환타지스타 2	RPG	몬스터레이어	액션	베어너클	액션
수퍼시노비	액션	램파트	시뮬레이션	아랑전설	대전
썬더포스 3	슈팅	인어공주	액션	골든액스 3	액션
우주거북선	슈팅	환타지스타 3	RPG	피트 파이트	대전
다이나 브라더스	시뮬레이션	골든액스 2	액션	환타지스타 4	RPG
파워어 슬리트	대전	스노우 브라더스	액션	조단대버드농구	스포츠
		배드 오맨	퍼즐	파워몽거	시뮬레이션

〈A군〉	〈슈퍼컴보이〉	〈B군〉			
브라울브라더스 [러싱비트난]	액션	스트리트파이터 2	대전	NBA 잼	스포츠
				한국프로야구	스포츠
				러싱비트수라	액션
				가이아환상기	RPG
엑서레이	슈팅	파이널파이트	액션	모탈컴배트	대전
수퍼팡브라더스	액션	마다라 2	RPG	유유백서	대전
콩코즈캐이퍼 [원시인 2]	액션	월드히어로즈	대전	T·M·N·T 뮤탄트 워리어	대전
		배틀마스터	대전	화이어엠블렘	RPG
F-ZERO	레이싱	성검전설 2	RPG	화이어엠블렘	RPG
초마계촌	액션	배트맨리턴즈	액션	드레곤퀘스트 1,2	RPG
콘트라 3	슈팅	분노의 요새	액션	초무투전 1	대전
수퍼싸커	스포츠	아쿠스스피리츠	RPG	초무투전 2	대전
UN스쿼드론	슈팅	대전략 [EXPORT]	시뮬레이션	슈퍼범버맨 2	
		마이크 and 매직		타이니툰어드벤처	액션
		유럽전선	시뮬레이션	다라이어스포스	
				캡틴날개 4	스포츠
				원탁의기사	
				전국전승	
				데드볼레이드	
				홀리스트라이크	
				미신전설 조쿠	

SFC A+B=₩60,000

〈특보〉

도매전문점 [주]게임라인
통신판매실시!!

게임라인이 전국 유저들의 열화와 같은 성원에 부흥하기 위하여 통신판매를 실시합니다.

* 전화로 품목을 선택한 후 무통장 입금하시면 입금확인후 3일 이내에 우송하겠습니다.
* 이용하실 예금주는 정택수
  국민은행 : 015—21—0731—180
  농협 : 011—01—406843

■서울시 용산구 한강로 3가 나진상가 12동 나열 125호
■TEL : 713—7033(代) ■FAX : 703—3463

나도 게임을 만들고 싶어!

6월 30일 발간 예정!!

국내 최초의 게임 기획/제작 입문서 발간!

게임 제작을 꿈꾸는 모든 이들의 교과서!!!

후회하지 않을책! 게임챔프 「'94년 베스트 추천도서」 선정!

"나도 게임을 만들고 싶어 !"

현재 일본에서 폭발적인 인기를 끄는 유망직업 게임.제작자가 되는 방법을 완벽하게 소개한 책. 풍부한 그림과 화보, 만화로 구성된 내용 전개가 영화를 보는 것처럼 실감난다 !

시나리오 공모전 응모 방법을 몰라 고민했던 게임 매니아들의 해결서 !!

게임 전문지 월간〈게임챔프〉를 발행하는〈제우미디어〉에서 국내 최초로 게임 제작 입문서를 번역, 출간했다.

〈게임 디자이너 입문〉은 컴퓨터 게임이 전무하던 시절부터 국내 게임 플레이어들에게 폭발적인 인기를 누렸던 '슈퍼 마리오' '드래곤 퀘스트' '화이널 환타지' 시리즈 등 불멸의 게임 명작을 만든 일본의 3대 게임 제작자들과의 인터뷰를 비롯해 게임 디자이너 입문 테스트 및 평가, 게임을 만드는 방법과 필요한 도구 등 게임을 만드는 사람들의 생생한 체험담과 육성을 그대로 담고 있다.

특히 볼거리 풍부한 원색화보와 상세한 설명, 실제 제작자들과의 인터뷰, 만화로 처리한 스토리 전개 등은 책 읽는 재미를 뛰어넘어 한 편의 영화를 보는 느낌이다.

네모네모 로직 발간기념 초특급 선물 대잔치!!

홍분! 기대!! 도전!!! 행운!!!!

네모네모 로직으로 동경 디즈니랜드를 다녀오세요!

네모네모 로직은 새로운 형태의 논리 퍼즐로 두뇌개발, 논리력, 추리력, 정신집중력 등을 향상시키며 친구 및 가족들과 함께 즐길 수 있는 건전한 퍼즐 게임입니다.

제우미디어는 이 네모네모 로직을 출간하면서 다음과 같은 행사를 마련하였습니다. 독자 여러분의 많은 참여 기대합니다.

★ 네모네모 로직 경연대회 부문(제1차)

네모네모 로직 단행본 내의 응모카드에 멋진 그림이 숨겨져 있습니다. 숨겨진 그림을 정확하게 찾아서 색을 칠해 응모카드의 점선 부분을 오려서 봉투에 넣어 우편으로 보내주십시오. 정확하고 가장 색칠이 잘된 작품을 선정, 다음과 같이 시상합니다. (반드시 단행본내 응모카드의 점선을 잘라 보내주셔야만 유효합니다.)

◆ 마 감 : 1994년 6월 30일
◆ 시 상 : 최우수상 : 1명 「동경 디즈니랜드」(3일)
우 수 상 : 1명 16비트 「슈퍼컴보이」(게임기 1대)
장 려 상 : 3명 신세대 감각의 「무선 호출기」(삐삐)

★ 독자 작품 공모전 부문(제1차)

무한하고 참신한 독자 여러분의 창의적인 네모네모 로직 문제를 기다립니다. 응모 작품 수, 크기에는 제한이 없으므로 훌륭한 작품을 많이 보내주십시오. 보내주신 작품 중 우수작을 선정하여 시상과 함께 「네모네모 로직 Vol 2」편의 특별부록을 통해 독자 여러분에게 공개하겠습니다. 단, 네모네모 로직 단행본 내의 본 책 163페이지에 있는 응모권을 반드시 오려 동봉해 주셔야 공모전 참가가 유효합니다. 네모네모 로직 제작방법은 네모네모 로직 「Vol 1」내에 자세하게 안내되어 있습니다.

◆ 마 감 : 1994년 6월 30일
◆ 최우수상 : 1명 장학금 50만 원 지급
우 수 상 : 1명 16비트 슈퍼컴보이 게임기 1대
장 려 상 : 10명 게임팩(SFC, MD)
◆ 발 표 : 1차 추첨 결과 및 2차 추첨 예정일은 개별 통지 및 「네모네모 그램 Vol 2」에 게재합니다.
※ 참 고 : 보내주신 작품은 일체 반환되지 않으며, 당선작의 1차적, 2차적 저작권은 본사에 귀속됨을 알려 드립니다.

동경 디즈니랜드를 갈 수 있는 기회, 서두르세요.

세미나

한국 전자영상 문화협회, "첨단영상과 가정문화" 세미나 개최

지난 5월 23일 세종문화회관 대회의장에서는 문화체육부와 사단법인 한국 영상 문화협회(회장 윤원석)는 "첨단 영상과 가정문화"를 주제로 세미나를 개최하였다.

회원사 및 국내외 멀티미디어 업체 관계자들이 참석한 가운데 진행된 세미나에서는 협회장인 윤원석 회장의 간단한 인사말에 이어 미국 버진사의 저스틴 G. 허버 씨와 서울대 컴퓨터공학과 김영택 교수, 공연윤리위원회 김동호 위원장, 솔빛 조선미디어 이만재 대표이사, 서울 YW-CA 회원 활동부장 김인자씨가 발표자로 나와 각각「전자영상 기술의 현재와 미래」,「국내 제작 기술 수준의 현주소」,「첨단 전자영상 기술과 문화와의 접목」,「가정과 영상매체의 관계에 대하여」라는 주제로 발표를 하였다.

이번 세미나는 점점 커져 가는 우리나라 전자영상 산업의 비전을 제시하고, 산적한 문제들을 해결하기 위한 계기가 되었다는 점에서 높이 평가되고 있다. 그러나 대부분의 국내 게임 제작 업체들이 불참해 아쉬움을 남기기도 했다.

문의처 : 한국전자영상 문화협회 (705-1061)

미리내 소프트웨어 하반기 계획 발표

국내 게임 제작업체인 미리내 소프트웨어가 올 하반기 구체적인 작업 일정을 밝히고 힘찬 출발을 다짐하고 있다. 이미 지난달 말 출시된「그날이 오면4」가 좋은 반응을 보이고 있으며, 이현세씨와의 전격적인 계약 체결로 추진되었던 인기 장편 만화「남벌」의 게임화 작업도 구체화되었다.

「남벌」은 MSX 시절, 최고의 인기를 누린 바 있는 어드벤처 게임「메탈 기어」와 같은 스타일의 롤플레잉과 대전 액션이 적절히 가미된 장르로 구성될 예정이다.

또한 통신용 대전 액션 게임(제목 미정)에 대한 작업도 순조롭게 이루어지고 있어 제작팀의 여름을 한층 시원하게 해주고 있다.

그날이 오면4

통신용 게임(제목 미정)

문의처 : 미리내 소프트웨어 (02-338-2313)

(주)거보 무역 상사, 해태 모델 금형 인수

게임 전문 유통 업체인 (주) 거보 무역은 6월부터 패밀리 호환 기종인 해태의 슈퍼콤 X1600의 금형을 인수받아 7월초 본격적인 시판에 들어갈 계획이다. 그동안 독자적인 국산 아이템이 없었던 거보로써는 이번 기회를 통해 슈퍼콤X1600에 관한 총판 개설과 소매에 매진할 것이라고 한다.

문의처: (주)거보무역 상사(701-4290)

업체

현대전자 동시발매 크랭크 인!

국내에 슈퍼컴보이 롬 팩을 공급하고 있는 현대전자에서 5개의 게임 소프트의 동시발매를 결정했다. 그간 공윤 심사 등으로 동시발매가 주춤, 전반적인 게임 산업이 침체된 상황에서 이번 동시발매 결정은 국내 게임 시장에 새로운 활력소가 될 것으로 보인다.

NO	이 름	제작사	발매일	장 르	용량	비 고
1	화이터즈 히스토리	데이타 이스트	6/초	액 션	20 M	슈퍼컴보이
2	슈퍼마리오 랜드 3	닌텐도	6/중	액 션	4 M	미니컴보이
3	슈퍼 마리오 올 스타즈	닌텐도	7/초	액 션	16 M	슈퍼컴보이
4	메가 맨X	캡 콤	7/초	액 션	16 M	슈퍼컴보이
5	슈퍼스화 2	캡 콤	7/초	액 션	32 M	슈퍼컴보이

매장

으뜸, 확장이전

으뜸 매장이 나진상가 15동 109호로 확장 이전하였다. 종전의 슈퍼패미컴과 수퍼 알라딘보이 팩은 물론, 새로이 CD용 소프트, 고기능 소프트, 고기능 하드웨어의 종류를 다양하게 갖추었고 게임 CD 등 게임관련 상품을 취급함으로써 게이머의 욕구를 충족시켜줄 것으로 기대된다.

매장 개업

삼오전자,「게임기 백화점」

기존의 매장 시스템에 반기를 들고 일어난 매장이 있어 화제. 나진상가 13동 나열 117호에 위치한 「게임기 백화점」은 지난달 5월 4일, 기존의 삼일전자에서 개설한 지점 형식으로 운영될 예정인데 이제까지의 매장과 달리 「고객에게 최대의 서비스」라는 캐치프레이즈를 걸고 있는 점이 특이하다.

게임기 백화점의 박승연 부장은 "어차피 비슷한 가격대를 유지할 바에는 고객들에게 가격 이외에 친절함 등의 서비스에 최대한 주력하겠다"고 밝혀 기대를 모으고 있다.

문의처 : 704-3515

「지그재그」

슈퍼컴보이 전문매장 「지그재그」가 4월 25일 나진상가 13동 가열 118호에 개장되었다. 기존의 매장과 비교해 별로 내세울것은 없지만 신종 팩의 할인판매에 주력하겠다고 밝히고 있어 슈퍼컴보이 유저들에게 또 하나의 기쁜 소식이 될 것으로 기대된다. 6월에는 네오지오와 듀오용의 게임들도 대거 입고할 계획으로 있어 선택의 폭이 넓어질 전망이다.

문의처 : 706-3838

게임천재

소규모 팩 교환을 주 목표로 하고 있는 게임천재도 나진상가내에 새롭게 개장. 매장내부는 작지만 단골 손님을 주축으로 독자적인 유통망을 구축하겠다는 것이 천재게임이 밝히고 있는 포부다. 과연 천재게임이 어느 정도 열악한 환경을 극복하고 손님들을 끌어 모을 수 있을지는 두고 볼 일이다.

문의처 : 703-5934

행사

제1회 소프트타운게임S/W발표회 개최

지난 5월 10일 서울시 용산구에 소재하고 있는 한국통신 소프트웨어 프라자 세미나실에서는 게임 유통업체인 소프트타운의 게임 소프트웨어 발표회가 개최되었다.

게임 제작자를 비롯하여 100여명의 유저들이 참석한 가운데 치뤄진 이번 행사에서는 (주)매릭슨의 「슈퍼캅」, 소프트맥스의 「리크니스」, 미리내 소프트웨어의 「그날이 오면4」 순으로 시연회가 진행되었으며, 유저들의 궁금증을 풀어주기 위한 질의 응답 시간도 가졌다.

문의처 : 소프트타운(02-595-7750)

행사

고봉,「에어리언 vs 프레데터」 시사회 개최

게임 전문 수입, 유통업체인 (주)고봉산업은 지난 5월 12~13일에 부산에서 캡콤의 최신작 「에어리언 vs 프레데터」 시사회를 개최하였다.

고봉산업은 이 게임의 국내 발매에 앞서 전국 주요 도시를 순회하며 시사회를 개최함으로써 지방 유저들에게도 신작 관람 참여의 기회와 새로운 소식을 전해주었다.

문의처 : (주)고봉산업 (706-8602)

소프트타운·소프트맥스·미리네 소프트웨어, 개발협력 조인식

IBM-PC게임 전문유통업체인 소프트타운은 20일 팔레스호텔에서 국내 게임개발업체인 소프트맥스, 미리네 소프트웨어사와 게임개발 및 유통에 관한 상호협력체제 구축을 위한 계약을 체결하였다. 소프트타운은 개발업체가 우수한 게임을 만들 수 있는 환경을 조성하고 제작게임의 판매를 전담하며 우수작품은 컨버전을 통하여 해외시장 진출도 추진할 계획을 밝혔다.

문의처 : 소프트타운(595-7750)

네오지오 게임 경진대회 8월에 열려

(주)빅코에서는 게임 국내 네오지오 팬 서비스의 일환으로 네오지오 게임 경진 대회를 8월 2일 개최한다.

컴퓨터 경진대회 및 팬 사은 대잔치

일시 및 장소 : 1994년 8월 2일 (화요일) 오전 9시-오후 6시까지 장충 체육관

행사내용 : 1. 월드 히어로즈 2 JET 및 용호의 권 2 게임경진대회
2. 컴퓨터 게임에 관한 글짓기
3. 캐릭터 (월드 히어로즈 2 JET, 용호의권 2) 그리기
4. 제기 차기
5. 노래자랑 및 힙합 춤 공연

참가문의 :
(주) 빅코 253-0362
(주) 빅에이 238-7941

상품

액티베이터, 품절 사태 빚어

세가사가 미국에서 발매하고 있는 초버철 제네시스용 주변기기인 「액티베이터」. 작년에 일본에서 처음으로 발매되면서부터 눈깜짝할 사이에 매진되는 사태를 빚더니, SOA(세가 오브 아메리카)의 상품도 역시 품절을 기록하였다.

액티베이터는 작년 1월에 라스베가스에서 개최된 동계 CES에 출품되었던 품목으로 손과 발을 움직여서 게임 속의 캐릭터를 조작할 수 있는 참신한 입력 도구이다.

8각형의 프레임에는 8개의 센서가 부착되어 있어서 그 위에서 움직이는 손과 발의 움직임을 체크한다. 특히 격투 게임은 플레이어가 실제로 구사하는 펀치와 발차기에 따라 게임 속의 캐릭터가 그대로 그 동작을 반복하도록 되어 있다.

업체

세가, 게임 정보 FAX 서비스 개설

MAY.1994 SEGA FAX CLUB 3次元CGゲームが加速する!! DAYTONA USA

가정용 FAX로 세가사의 게임 정보와 공략법을 제공받을 수 있는 서비스가 개설되었다. 주된 내용은 세가사의 최신작 안내, 공략 가이드, 아케이드 정보 등 총 30여종의 정보가 들어있다.

정보의 대응 기종은 메가드라이브, 메가-CD, 게임기어 등 세가의 게임기는 모두 해당된다. 정보도 매월 주기적으로 교체되기 때문에 언제나 새로운 정보를 접할 수 있다.

사용 방법은 FAX 수화기로 직접 전화해서 음성 지시로 조작한다.

소프트

캡콤 패드 솔져, 스화 2와 동시 발매

캡콤사에서 발매하는 격투 게임용 컨트롤 패드의 사진이 입수되었다. 왼쪽이 슈퍼패미컴용 캡콤 패드 솔저(6/25일 발매 1,980엔)이고, 오른쪽이 메가드라이브용 캡콤 패드 솔져-MD(6월 하순 발매/1,980엔)이다.

외관상으로도 알 수 있듯이 색상이 조금 다를 뿐 거의 똑같은 디자인으로 제작되었다. 연사와 슬로우 모션 기능은 없지만 왼손으로 패드를 확실히 지탱할 수 있기 때문에 필살기 등의 기술을 구사하는데 유리할 듯하다.

기업

닌텐도 야마우치 회장, 32비트 게임기 개발 밝혀

닌텐도의 차세대 하드웨어라고 한다면 역시 64비트 머신인 「프로젝트 리얼리티」이다. 그런데 닌텐도의 야마우치 회장이 32비트에 대한 구상이 일본 경제신문을 통해 밝혀져 화제가 되고 있다.

야마우치 회장은 텔레비전에 접속해서 사용하는 종래의 비디오 게임기와는 전혀 다른 "오락의 새로운 분야를 개발한다"고 역설했다.

특히 주목해야 할 점은 고글을 쓰지않고 「버철 리얼리티」를 실현한다는 것이다. 예를 들면, 고글을 사용하는 버철 리얼리티는 왼쪽 눈과 오른쪽 눈에 보이는 영상을 고속으로 변환해서 입체감을 연출하였다.

그러나 새로운 화면 표시 방식(미국 기업과 공동개발 중)을 사용할 예정이다. 그것이 종래의 텔레비전 화면을 사용할 것인가, 아니면 새로운 영상 기구를 사용할 것인가는 아직 불분명한 상태이다.

NEC, 멀티미디어 지원 CD-ROM에 대한 권리 획득

NEC 홈 일렉트로닉스가 미국의 파라마운트 인터럭티브사 제품인 CD-ROM S/W의 번역 및 일본내 독점 판매에 대한 권리를 획득했다. 이 S/W의 제 1탄은 윈도우즈 지원 S/W로써 발매된다.

발매될 타이틀은 6종류의 퍼즐과 게임을 사용해서 음악을 배우는 교육용 S/W 「레니즈 뮤직 툰즈」와 10종류의 음악 장르중에서 좋아하는 것을 골라, 문구를 삽입하기도 하고 간단한 작곡을 할 수도 있는 「록 라픈롤」 등 2종류이다.

이번 권리 획득은 파라마운트사의 S/W가 멀티미디어 대응 CD-ROM라고 소개된 이상, NEC가 발표한 차세대 게임기 「FX」에 대한 포석이라고 여겨진다.

달걀 왕국 오픈
—남코의 도시형 테마 파크 제 2탄—

2년전, 종래와는 다른 젊은 이 취향의 테마 파크「원더 에그」를 오픈한 바 있는 남코가 도시형 테마 파크의 제 2탄으로써 제 3세대 테마 파크「달걀 왕국」을 개장한다.

달걀 왕국에는 높은 수준의 컴퓨터 그래픽을 활용한 버철 리얼리티 전시관을 중심으로 하여 6곳의 전시장이 들어설 예정이다.

개장은 7월 16일이며 입장료는 대인 1,200엔, 소인 600엔이며 티켓 한장으로 원더 에그까지 한꺼번에 관람할 수 있다.

오픈

미래형 오락 공간「가르보」, 오오사카에 개장

지난 4월 14일 일본 오오사카에 세가사가 만든 오락시설「가르보」가 오픈했다. 아시아 태평양 트레이드 센타의 4, 5층에 위치한 가르보는 어뮤즈먼트의 노장 세가다운 대규모의 시설들로 가득 차 있다.

그중에서도 세계 최초로 공개되는 참가 체험형 전시장이 가장 큰 인기를 모으고 있다. 참가 체험형 전시장에는 스크린 일체형의 컴퓨터에 올라타고, 출현하는 유령들을 물리치는「고스트 버스터」와 에일리언을 상대로 싸우는「바철 슈팅」등이 구비되어 있다.

또, 거대한 스크린의 3면을 사용한 점술 전시장은 많은 사람들이 참가하는 독특한 형식의 점술로, 주목을 받고 있다.

하드웨어

미국판 원더메가 M2, 제네시스 CDX와 같은 가격으로 판매

빅터의 X'EYE(미국판 원더메가 M2)의 가격이 발매 직전에 33만원대(약 44,000엔)로 변경되었다. 당초 발표할 때는 41만원대(약 55,000엔)였던 것을 감안하면 8만원 정도의 가격 인하가 단행된 것이다.

실제로 이 가격은 제네시스 CDX(제네시스와 세가 CD의 기능을 합한 세가의 신형 모델)와 같은 가격이다. 이 때문에 제네시스와의 가격 경쟁 때문이 아니냐는 의혹을 낳고 있다.

빅터의 X'EYE, 일본판 원더메가 M2와는 패드 등의 사양이 조금씩 다르다.

제네시스 CDX-CD 플레이어와 유사한 디자인에 메가드라이브+메가-CD의 기능을 갖고 있다.

이벤트

SFC「록맨 7」, 보스 캐릭터 디자인 콘테스트

패밀리 기종의 명작으로 손꼽히는 록맨 시리즈의 속편인「록맨 7」이 슈퍼컴보이용으로 등장한다. 특히 캡콤사에서는 7탄에 등장할 보스 캐릭터를 모집하고 있어 관심을 모으고 있다.

입상자는 캡콤에서 제공하는 부상과 함께, 록맨 7의 엔딩 장면 이후에 삽입되는 스탭진의 명단에 이름을 기재할 수 있다.

춘리와 캐미를 모집합니다

올 여름 공개되는「스화 2」영화 출시 기념 캠페인에서 일할「미스 춘리」와「미스 캐미」를 모집한다. 신체 건강하고 춘리와 캐미의 이미지를 대변할 수 있는 여성이라면 누구든지 지원할 수 있다. 입상자에게는 상금 30만엔과 해외 여행의 특전도 주어진다.

'94 동경 장난감쇼, 성황리에 끝나

지난 6월 2일부터 5일까지 동경 마쿠하리 멧세에서 '94 동경 장난감쇼가 개최되었다. 장난감쇼는 CSG 신작발표회에 비해 규모도 클 뿐만 아니라 신작 S/W의 수도 많고 각 메이커들의 참여도도 훨씬 높은 것으로 평가된다.

이번 쇼에 출품된 소프트 중에서 가장 주목을 받았던 작품은 단연 캡콤사의「슈퍼 스화 2」였다. 그리고 타카라사의「아랑전설 스페셜」과 코나미사의 신작 소프트들이 유저들의 눈길을 끌었다. 그런데 이번 쇼에는 닌텐도사가 참가하지 않아 아쉬움을 남겼다.

명인의 게임평가

이혼다:요즘 슈퍼컴보이의 인기가 떨어진다고 울상을 짓고 있는 이혼다. 그러나 아직까지는 슈퍼컴보이의 명성은 살아 있다는 것은 자부하고 있는 그이기에 자기의 배를 보고 만족하고 있다는 설(說)이 있다.

송백정:시대가 가도 변하지 않는 영원한 삼성맨. 갈수록 거대화되는 슈퍼컴보이에 맞서 메가드라이브를 지키려 안간힘을 쓰고 있다. 하지만 그게 잘 될런지…

이돌컴:메가 CD의 열렬한 추종자. 메가드라이브가 탄생 되고 나서 5년간 세가를 위해 뛰었다고 해도 과언이 아닐 것이다. 그러나 세가에서는 그의 이런 노력을 알아주려나!

이아요:출신지가 블라디보스톡에서 만주 사이 어디쯤이라고 알려지고 있는 연변 처녀. 그러나 그녀의 이름 세자는 근원이 어디서 시작되고 있는지 알 길이 없다.

김종팔:자칭 이 시대의 마지막 개성파. 게임을 평론하는 시각이 독특하므로 그의 평가를 읽을 때는 주의를 기울일 필요가 있다. 스페셜 게스트라고나 할까?

우춘리:이름은 춘리이지만 여장 남자일지도 모른다는 소문이 파다한 우춘리. 일단 그의 특징은 IBM 게임계를 석권하고 있다는 데 둘 수 있다. 따라서 퍼스컴 스타일의 게임에는 강하지만 그 외의 개성파 게임에는 약간 무리…

액션/슈팅

김종팔

종팔! 요즘 그는 너무나 외롭다. 두 미녀(?)를 따라다니다가 이제 두 여자한테 축구 공처럼 차였다고 한다. 이 일을 어쩔꼬… 불쌍한 종팔 무엇인가 변화를 모색하기 위해서 파마를 했다고 하는데…

이혼다

아이고 더워! 평소 너무나 많이 먹은 덕택에 '더위와의 전쟁'을 선포한 혼다리(미국식). 그러나 아직도 슈퍼 컴보이가 지상 최고의 게임이라고 자부하면서 더위를 이겨 나간다고 한다.

게임	제작사	발매일	가격	기종	그래픽	사운드	조작성	열중도	김종팔	이혼다
화이터즈 히스토리	데이타이스트	94. 5. 27	9,800엔	SFC	8	9	7	8	오락실에서 날렸던 게임. 슈퍼컴보이로 옮겨졌다는 것이 왠지 궁색하게 느껴지는구나! 이 게임은 특히 필살기를 대폭 강화시켜 대뇌(?)를 자극하고 있다. 조금 리얼하기 보다는 유아적이다.	액션 게임의 매력은 역시 사운드와 그래픽, 그리고 필살기에 있다. 그런면에서 3박자를 잘 갖춘 게임이라고 볼 수 있다. 그러나 조작성과 게임 완성도가 조금 미흡하다.
크레용 신짱 2 ~대마왕의 역습~	허드슨	94. 5. 27	6,800엔	SFC	8	7	7	9	인기절정의 만화가 다시 게임으로 등장. 더욱 다양해진 스테이지와 크레용군의 재밌고 무식한(?) 필살기는 동심의 세계로 빠져들게 해준다. 이 만화를 알고 있는 모든 사람은 이 게임을 하지 않고는 못 배길 것이다.	인기 캐릭터를 주제로 하여 만든 게임. 크레용 군의 익살스럽고 재미 있는 표정이 게임을 더욱 흥미롭게 해준다. 또 필살기도 기상천외! 어느 누구든 게임에 들어가면 웃지 않고는 못 배길 것이다.
슈퍼 배틀탱크 2	파크인비디오	94. 5. 27	9,800엔	SFC	9	8	6	6	욱! 이것은 슈팅인가? 시뮬인가? 3차원 슈팅 게임이라고 하지만 조작이 그렇게 단순하지만은 않다. 또 땅강아지는 싫다. 하늘을 마음껏 날아다닐 수만 있다면… 아! 별똥별을 보고 내 평생 단한번 만이라도 날아볼 수만 있다면…	전작에 비해 조작성이 올라간 것은 사실이지만 아직은… 뛰어난 입체 그래픽이 인상적이다. 또 레이다를 이용한 전투는 시뮬레이션 게임을 하는 동안 느낌을 준다. 아! 그러나 요즘 혼다는 머리 쓰는 것은 질색이나라!
쿠니오들의 만가	테크노스저팬	94. 4. 29	9,800엔	SFC	8	8	8	9	상하이동이 절제되어 있는 전작에 비해 자유로운 움직임과 더욱 다양한 액션 모드는 무척이나 흥미진진하다. 깡패 같던 캐릭터에서 정의감 넘치는 멋진 캐릭터로 바뀌었으니 쿠니오도 출세했구먼!	정통 인기 캐릭터인 쿠니오의 또하나 시리즈. 어쩜 쿠니오는 못하는 것이 하나도 없어! 야구면 야구, 축구면 축구. 하여튼 쿠니오의 오뎅과 더불어 쿠니오 돌풍이 불어올 것이다.

시뮬레이션/스포츠/보드/퍼즐

이돌컴

란마 돌컴. 메가 CD게임 천개 이상을 하면 인간의 모습으로 환생할 수 있다는 전설을 들은 돌컴. 그래서 지금도 열심히 게임을 하고는 있지만 왠지 큰 성과가 없는 것 같은 느낌이다. 아무튼 화이팅!

우춘리

여자일까? 아니면… 사방지일지도… 이 궁금증을 풀기 위해 궁금증 많은 이혼다가 화장실을 따라갔다고 하는데… 결과는 아무도 모르고 다만 이혼다만 알고 있다고 한다. 어쩌면 혼다도…

SD 건담 GX

제작사	반다이
발매일	94.5.27
가 격	9,800엔
기 종	SFC

그래픽	사운드	조작성	열중도
9	8	9	8

전작에서 인기 있었던 시스템을 그대로 계승해 더욱더 재미 있게 된 이번 작품. 새로 생긴 콜로니 공격과 단체전 모드는 상당히 리얼하게 처리된 듯하다. 슈퍼컴보이의 약점으로 지목되었던 속도문제는 역시 처리되지 않았지만…

시뮬레이션에다가 액션을 사알짝 데쳐서 만든 이색 게임이더군… 음… 기본적인 게임 시스템은 전작인 SD건담 X와 변함없지만 보충 시스템이 도입되는 등, 전략적인 측면을 강조한 부분이 인상적이다. 그래픽과 사운드도 정상급.

아웃트 런너즈

제작사	세 가
발매일	94.5.13
가 격	7,800엔
기 종	MD

그래픽	사운드	조작성	열중도
7	7	7	8

아케이드 게임으로 궁극의 인기를 누렸던 이 게임은 수퍼알라딘보이판에서 약간 침체된 느낌을 지울 수 없다. 그래픽과 사운드가 조금 떨린다는 느낌이 든다. 하지만 경기중 음악을 선택할 수 있다는 것과 스크롤면이 불만하다.

정통파 게임으로 자타가 공인하는 레이스 게임의 이식 작품이다. 박진감 넘치는 대전을 펼칠 수 있다는 장점을 살리기 위해, 위 아래로 구분된 화면상에서 게임 하행선 열차에 몸을 실었다

쿠니오의 오뎅

제작사	테크노스저팬
발매일	94.5.27
가 격	6,900엔
기 종	SFC

그래픽	사운드	조작성	열중도
8	6	7	9

이름부터 이상한 분위기를 풍기는 게임. 테트리스와 뿌요뿌요의 시스템에서 여러가지를 응용해서 만든 게임으로 그래픽은 그다지 뛰어나지는 않지만 쿠니오들이 나와서 퍼즐을 진행하는 내용이 재미있다. 과연 여러분이 만든 오뎅은?

무우, 덴뿌라, 어묵이 난무하고 쿠니오 시리즈의 캐릭터들이 총동원되는 뿌요뿌요 스타일의 '시끌벅적' 퍼즐 게임이다. 1인용, 2인용, 그리고 컴퓨터 대전이 지원된다. 또 대전 플레이를 할 경우, 뿌요뿌요를 연상하시라!

롤플레잉/어드벤처

이야요

'이야요는 싫어요! 다른 이름으로 바꿔줘요!'라고 맨날 울기만 하는 이야요! 이야요는 최근 자신의 이름 때문에 남자들로부터 외면을 당하고 있다고 생각을 하고 있다. 그게 뭐 이름 때문인가?

송백정

자신이 맡은 분야는 롤플레잉 게임이지만 액션 게임도 상당히 좋아하는 송백정. 자신이 가지고 있는 칼이 지상 최고의 칼이라는 자부심으로 그는 정말 칼만 믿고 갈포드를 만나, 무참히 깨졌다고 한다. 아! 필살기라도 하나 있었으면…

*드래곤즈 레이어

제작사	세 가
발매일	94.6.3
가 격	6,800엔
기 종	메가-CD

그래픽	사운드	조작성	열중도
9	7	6	6

주인공 다크가 아름다운 디네프 공주를 구출하기 위해 험난한 모험을 떠난다는 낭만적인 스토리와 애니메이션적인 화면이 멋지게 조화를 이루고 있는 게임. 그러나 시스템의 단조로움과 평이함이 게임의 재미를 반감시킨다.

기존의 드래곤즈 매직을 너무나 닮은 게임. 이전의 아케이드 레이저 디스크 게임이 CD-알라딘보이에 부활했는데 독특한 것은 게임 전부분에 걸쳐 애니메이션화 되었다는 것이다. 전체적으로 백정 스토리와 같은 느낌.

어스토니시아 스토리

제작사	소프트라이
발매일	94.5.7
가 격	39,000원
기 종	IBM-PC

그래픽	사운드	조작성	열중도
9	9	9	9

우리나라에서도 이런 게임을 만들 수 있다는 자신감을 갖게하는 멋진 게임이다. 아름다운 그래픽과 사운드, 다양한 이벤트 등 게임전반에 걸쳐 정성을 엿볼 수 있다. 역시 오랜 제작 기간에 맺은 결실이 아닌가 싶다.

국내 게임치고는 너무나도 잘된 게임. 마법효과 전투 모드, 이벤트 등 다양하지 않은 것이 하나도 없고, 마치 일본의 유명한 롤플레잉 게임을 접하는 느낌이다. 또 풀 스크린이라는 메뉴가 등장하여, 아주 왕편리.

독자의 게임 평가

이 칼럼은 자신이 플레이해보고 인상깊었던 게임에 대해 평가를 내리는 코너입니다. 독자, 개발자, 매장 아저씨 누구라도 좋습니다. 게임에 대한 평가는 편지를 이용해서 이돌컴 앞으로 보내주십시오. 보내실 때는 주소, 전화번호, 생년월일, 직업을 정확히 명기하여 주시고 본인의 사진을 동봉해 주십시오. 이같은 사항이 지켜지지 않을 때는 자동 탈락되오니 유의하여 주십시오.

드래곤볼 —무용 열전—

기종	제작사	장르	용량
수퍼 알라딘보이	반다이	격투액션	16메가

안태웅
나이: 16세
주소:
직업:중학생
평가점수:80점

한때는 드래곤볼 시리즈 게임이 슈퍼컴보이에 있기에 슈퍼컴보이를 갖고 싶어했다. 그런데 얼마후 수퍼알라딘보이용으로 과감히 등장해 드디어 드래곤볼을 우리집에서 즐길 수 있게 되어 감회가 새롭다고나 할까.

이 게임의 장점을 꼽는다면 우선 캐릭터마다 각자의 스토리가 있다는 것이다. 이것이 이 게임을 구입한 또 하나의 이유라 할 수 있다. 그리고 공중에서 점프를 하면 자기 맘대로 움직일 수 있고 무공술을 적 캐릭터가 가까이 있어도 구사할 수 있다. 하지만 이 게임은 수퍼알라딘보이의 한계를 느끼게 하는 게임이었다. 사운드도 한캐릭터에 두가지씩 있던 초무투전 2와 달리 한가지뿐이고 캐릭터가 조금 줄었고 그래픽은 오프닝 외에는 좋은 것이 없다. 하지만 그중에 좋은 점도 있다.

수퍼알라딘보이의 전매특허인 스피드가 있기 때문에 많은 단점에도 불구하고 재미있다. 그래서 점수를 주는데 고민을 좀했다. 반다이의 다음 작을 기다리며 끝을 맺겠다.

사잔아이즈

기종	제작사	장르	용량
CD 알라딘보이	세 가	롤플레잉	CD

임성덕
나이: 19세
주소:
직업:대학생
평가점수:90점

나는 3개월전만 해도 롤플레잉에 관심이 없었다. 잘 할 줄도 몰랐지만 액션 게임의 박력과 재미를 느끼지 못할 것이라 생각했기 때문이다. 그런데 우연히 구입하게 된 사잔아이즈를 해보았더니 액션 이상의 박력과 재미를 느낄 수 있었다. 처음엔 나같은 초보자에겐 어려울 것이라 생각했으나 알기 쉽게 표시된 커맨드와 다음 할 일의 힌트를 주는 동료 커맨드가 있어서 쉽게 진행할 수 있었다. 약 1억점이라는 엄청난 경험치, 짜임새 있는 구성, 애니메이션으로 처리된 전투신 등 굉장히 놀라운 게임이었다. 또, 원작에 오리지널 요소를 첨가해 게임을 한층 더 무르익게 하고 등장 캐릭터의 개성을 살리기 위해 멀티퀘스트를 채용, 또 다른 재미를 안겨주기도 한다.

전투신에서는 애니메이션의 ON, OFF 기능이 있어 박력 넘치는 전투장면을 즐길 수도 있고 빨리 진행할 수도 있다. 비주얼 신은 아주 깔끔하게 처리되어 만화와 같은 영상을 볼 수 있으나 오프닝과 엔딩을 제외하고는 한번도 안나온다. 하지만 필드상의 캐릭터들도 짜임새 있는 연출을 해주기 때문에 현재 상황을 확실히 알 수 있고 비주얼로 받는 감동과는 색다른 재미를 느낄 수 있었다.

역시 레벨을 올리는 게 지겹긴 했지만 사운드가 뛰어나고 플레이어로 하여금 다시 펼쳐지는 이벤트는 어떤 것일까 하는 궁금증을 유발시켜 쉽게 포기하지 않게 한다.

나처럼 롤플레잉에 자신이 없는 분이나 관심이 없는 분, 메가CD를 가진 모든 분께 정말 권해 드리고 싶다.

보내실곳:서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층 게임챔프 이돌컴앞
마감:매월 15일
* 채택된 원고는 챔프점수 500점씩 드립니다

챔프 칼럼

'지금 일본은 3DO 열풍!

지금 일본의 전자상가를 비롯 게임 관련 매장 앞에는 어김없이 「3DO」가 환상의 그래픽을 자랑하며 지나가는 사람들의 시선을 유혹하고 있다. 더우기 누구나 컨트롤러를 부여잡고 한번씩 해볼 수 있는 기회가 있어 발길이 머무는 것은 지금 일본에서 얼마나 화제의 게임기인가 알 수 있었다.

미국의 게임 소프트 회사로서 너무나 유명한 '일렉트로닉 아트사'의 모태로 창설된 '3DO사'. 그 '3DO사'가 개발한 차세대 머신이 바로 「3DO」이다.

그럼 이 차세대 게임기가 왜 일본 게임업계에서 주목의 대상이 되고 있는 것일까? 우선 3DO의 특징에 대해 알아보자.

3DO의 3가지 특징

단지 새로운 게임기라서 무조건 차세대 머신이라고 표현할 수는 없다. 무언가 기존의 시스템을 능가하는 새로운 요소가 장착되어 있어야 하며 과감히 새로운 세대의 개막이라는 중요성이 부여될 조건이 있어야 한다.

이런 의미에서 3DO의 최대 특징은 3D 처리를 바탕으로 한 처리 능력의 고속화와 용량의 수용이 엄청나다는 점이다.

3DO에 탑재되어 있는 32비트 RISC CPU와 독자적으로 설계되었다는 그래픽 애니메이션 엔진은 매초 6,400만 픽셀 (도트)을 그려내 기존의 16비트 게임기가 겨우 몇백만의 도트를 지원했던것에 비해 엄청난 속도감을 느낄 수 있게 해준다.

소프트웨어는 용량 650MB(메가 바이트)의 CD-ROM으로 공급되기 때문에 지금까지의 롬 카트리지와는 기본적으로 다르다. 보통 슈퍼패미컴게임이 16M가 일반적인데 이것은 약 2MB로 환산되니 650MB: 2MB의 등식은더 이상 설명이 필요 없는 수식이 아닐까 한다. 이 정도의 용량은 기존의 CD-ROM 게임기인 PC엔진과 메가 CD의 약 2배 이상을 지원해 주는 것이다.

사운드 또한 고품질의 디지탈 사운드를 처리할 수 있어 좌우뿐 아니라 앞뒤로 음을 감상할 수 있는 느낌까지 선사해 주고 있다.

차세대 게임기 속속 등장!

3DO의 발매가 위와 같은 고기능적인 시스템을 지원해 준다는 의미와 함께 차세대 게임기 시대 개막이라는 거대한 타이틀이 붙은 이유는 아마 타 업체에서 계속 이런 게임기의 속속 등장이라는 정보가 난무하는 속에 가장 먼저 선을 보였다는 점일 것이다.

벌써 세가에서는 올 가을 예정으로 「새턴」의 전모를 발표했으며 소프트웨어 또한 '버철화이터'를 비롯 유명 개발사의 참여도 끌어냈다.

이밖에 NEC에서는 올 겨울 발매 목표로 'FX'라는 32비트 칩을 장착한 그래픽 강화의 차세대 게임기를 준비하고 있으며 소니사 또한 3DO를 등장시킨 파나소닉과 함께 기존의 닌텐도와 세가가 장악하고 있는 게임 시장에 뛰어들 전망이다.

그러나 역시 우리들의 시선을 끄는 것은 닌텐도의 움직임이 아닐까 한다. 16비트 시장에서 선수를 친 메가드라이브의 등장을 여유있게 지켜보면서 슈퍼패미컴의 발매로 한방에 시장을 장악한 전략 경영을 보여주었던 닌텐도가 차세대 게임기라 할 수 있는 CD-ROM 시대를 마찬가지로 후발 등장으로 다시 한번 시장을 장악할 것인가? 아니면 16비트 게임기가 나온 88년의 상황과는 약간 다른, 참여업체의 춘추전국시대이기에 당시의 신화는 다시 없을 것인가? 폭풍의 전야같은 침묵마저 느껴진다.

강건너 불구경

우리가 이제 눈을 뜨고 한 발을 내딛을 때 세계는 아우토반을 달리고 있다. 전자 게임에 대한 산업적인 중요성과 국산 게임의 필연적 등장 이유가 이제 광범위하게 퍼져갈 즈음 우리는 급변하는 세계의 게임 시장 정세를 수용하기에 벅찰 정도의 시대를 맞고 있는 것이다.

지난 5월호 이 지면을 통해 "지금은 게임산업에 대한 관망의 시기가 아닌 적극적인 투자와 지원"을 희망한 적이 있었다. 우리가 이제 게임 개발에 대한 투자가 실행되고 청소년 문화의 적극적인 대처 방안으로 애니메이션, 게임 등의 문화적 프로젝트가 현실화되는 속도는 비교가 안될 정도의 스피드로 세계는 달려가고 있는 것이다.

우리는 이 시점에서 또다시 일본과 미국의 차세대 게임기를 누가 먼저 선점해 국내에 유통시켜 영리를 추구하는 구조를 보아야 하는가? 지난 16비트 게임기 시장에서 보여주었던 일본 게임기의 국내 장악, 그리고 무분별한 소프트웨어의 수입이 안겨다 준 허약한 국내 게임 업계 현실성, 이에 따른 사회 일반인들의 전자 게임 비판… 다시 재현될 수 없다.

지금은 외국의 차세대 게임기는 게임기대로, 소프트는 소프트대로 수입하면서 미진하기만 한 게임 개발에 대한 투자와 개발 진행이 동시에 실시되는 시점이 아니다.

정부는 약간의 인식변화와 얼마의 투자로 이제는 결과물을 느긋히 앉아 기다리는 자세를 가져서는 안될 것이며 관련 업계는 수입이라는 영리 추구의 선상에 반드시 국내 게임산업의 도약을 위한 자기 희생이 뒤따라야 할 시점이다.

자동차나 반도체로 세계 시장을 석권하는 것만큼 중요한 것이 멀티미디어 속의 "게임"이다.

강준완/「게임챔프」 취재차장

국내 히트 게임 차트

* 독자 인기 순위는 이미 발매된 게임, 구매 희망 순위는 발매 예정인 게임에서 산출한 것입니다.

독자인기순위

1 화이널 환타지 6
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 11,400엔
- 94년 4월 2일

2 버철화이터
- 아케이드
- 격투액션
- 세가

3 아랑전설 스페셜
- 아케이드
- 격투액션
- SNK

4 월드히어로즈 2 제트
- 아케이드
- 격투액션
- 알파

5 실황 파워풀 프로야구 '94
- 슈퍼컴보이
- 스포츠
- 코나미
- 9,800엔
- 94년 3월 28일

순위	게임	장르	용량	기종
6	우루세이 야쯔라	어드벤처	CD	MD-CD
7	첫사랑이야기	시뮬레이션	CD	PC-CD
8	무용열전	격투액션	16M	MD
9	이스 4	롤플레잉	CD	PC-CD
10	전설의 오우거배틀	시뮬레이션	12M	SFC

아케이드의 역습

그간 슈퍼컴보이용 게임들이 상위권을 차지했었으나 아케이드용 게임이 추격을 가하는 듯하다. 앞으로 얼마나 네오지오 게임이 쏟아질까가 관건일 듯하다.

구매 희망 순위

1 샤이닝포스 CD
- 수퍼 알라딘보이
- 롤플레잉
- 세가
- CD
- 가격 미정
- 94/7/예정

2 라이브 어 라이브
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 퀘스트
- 16메가
- 가격 미정
- 발매일 미정

3 택틱스 오우거
- 슈퍼컴보이
- 시뮬레이션 RPG
- 퀘스트
- 용량 미정
- 가격 미정
- 발매일 미정

4 랑그리사 2
- 수퍼 알라딘보이
- 시뮬레이션
- 메사이아
- 16메가
- 가격 미정
- 발매일 미정

5 슬랩스틱
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 12메가
- 9,800엔
- 94년 7월 8일

순위	게임	장르	용량	기종
6	루나 2	롤플레잉	CD	MD-CD
7	코즈믹환타지 4	롤플레잉	CD	PC-CD
8	우루세이 야쯔라	어드벤처	CD	MD-CD
9	탄생	시뮬레이션	CD	PC-CD
10	신창세기 라그나센티	액션 RPG	16M	MD

기종의 다변화

슈퍼컴보이의 강세를 제치고 오랜만에 타기종 게임기들이 활개를 치는 것 같다. 이는 분명 슈퍼컴보이의 커밍순이 빈약한 탓으로 평가되고 있는데…

국내

기종별 게임순위

* 기종별 순위는 애독자엽서의 순위와 본지 마리오클럽 100명의 순위 평가를 참조하여 합산한 결과입니다.

6월호 정답자 발표는 부록 챔프게시판을 참조하시기 바랍니다.

애독자가 뽑은 베스트 5

슈퍼컴보이/패밀리/미니컴보이

순위	게임	제작사	용량	가격
1	화이널 환타지 6	스퀘어	24메가	11,400엔
2	제 3차 수퍼로봇대전 EX	반프레스토	16메가	9,800엔
3	실황! 파워풀 프로야구 '94	코나미	16메가	9,800엔
4	슈퍼봄버맨 2	허드슨	8메가	9,800엔
5	전설의 오우거배틀	퀘스트	12메가	9,800엔

수퍼 알라딘보이/CD알라딘보이/핸디알라딘보이

순위	게임	제작사	매체	가격
1	우루세이 야쯔라	게임아츠	CD	7,800엔
2	무용열전	반다이	16메가	8,800엔
3	AX-101	세가	CD	7,800엔
4	나이트트랩	세가	CD	8,800엔
5	포플메일	세가	CD	7,800엔

PC엔진

순위	게임	제작사	매체	가격
1	에메랄드 드래곤	NEC	CD	7,800엔
2	첫사랑 이야기	덕간 인터미디어	CD	7,800엔
3	프린세스 미네르바	리버힐 소프트	CD	7,800엔
4	졸업	NEC	CD	7,800엔
5	여신천국	NEC	CD	7,800엔

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 매장인기순위, 구매희망순위 인기 차트에 정답을 맞추시는 분중 한명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다. (마감 : 매달 18일까지이며 전화번호 미명기시는 자동 탈락)

히트 게임 차트

어느덧 일년의 절반! 여러분은 지금 무엇을 생각하고 있는지요? 그리고 지금의 모습에 만족하시는 지요? 챔프는 여러분에게 더욱 새롭고 신선한 정보를 제공하기 위해 더욱 노력할 것을 다짐합니다.

일본 게임 톱 10

개방! 그리고 변화! 지금 우리들은 개방과 변화의 세상에 살고 있습니다. 그러나 이번달 게임 차트의 순위는 그다지 큰 변화가 없습니다. 그러나 저 밑에서 부터 조금씩 위로 올라오는 게임들이 우리들을 기다리고 있습니다.

* 아래 순위는 이미 발매된 게임과 아직 발매되지 않은 게임의 구분없이 인기순위를 토대로 작성된 것임.

순위	게임	기종	장르	제작사	발매일	가격
1	화이널 환타지 VI	슈퍼컴보이	롤플레잉	스퀘어	94년 4월 2일	11,400엔
2	드래곤 퀘스트 VI	슈퍼컴보이	롤플레잉	에닉스	발매일 미정	가격 미정
3	택틱스 오우거	슈퍼컴보이	시뮬·롤플레잉	퀘스트	발매일 미정	가격 미정
4	마더 2~기그의 역습~	슈퍼컴보이	롤플레잉	닌텐도	94년 6월 예정	가격 미정
5	슈퍼 뿌요뿌요	슈퍼컴보이	퍼즐	반프레스토	93년 12월 10일	9,500엔
6	소닉 3	수퍼 알라딘보이	액션	세가	94년 5월 27	5,800엔
7	슈퍼로봇대전 EX	슈퍼컴보이	시뮬레이션	반프레스토	94년 3월 25일	9,800엔
8	아랑전설 스페셜	슈퍼컴보이	액션	타카라	94년 7월 29일	10,900엔
9	다비 스탈리온 II	슈퍼컴보이	시뮬레이션	아스키	94년 2월 18일	12,800엔
10	란마 1/2~초기난무편	슈퍼컴보이	액션	소학관 프로덕션	94년 4월 28일	9,980엔

식지 않는 화이널 환타지 VI의 열기!

전달에 비해 커다란 변동은 없다! 역시 정상은 화이널 환타지 VI. 2위인 에닉스의 드래곤 퀘스트 VI가 외로운 추격전을 벌이고 있다. 게임 전문가들은 이번 드래퀘 VI가 새로운 돌파구를 찾지 못한다면 영원히 화이널 시리즈에 밀릴 것이라는 게 일반적이다. 그래서 드래퀘의 발매가 늦어질지도 모른다. 아케이드 게임으로 폭발적인 인기를 누렸던 아랑전설 스페셜이 이번달에도 순위에 진입했다. 그러나 역시 비디오 게임에서는 한풀 꺾인 듯한 느낌이다.

해외 기종별 인기 순위

정상！ 차지하기도, 지키기도 어려운 자리！ 여름의 불타는 태양만큼이나 뜨겁고 격렬한 인기 게임들의 경쟁이 여기에서 벌어진다. 화이널 환타지 Ⅵ를 제외하고는 그 어느 게임도 장기집권을 꿈꿀 수 없는 상태！ 과연 이번달 기종별 인기 순위에는 어떤 변화가 있을까？
이 순위는 일본 및 해외 각국에서 이미 발매되어진 게임과 아직 발매되지 않은 게임을 총 망라, 순위를 집계해 철저분석 여러분에게 공개하는 초특급 코너입니다.

패밀리/게임보이

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	화이널 환타지 Ⅰ·Ⅱ	롤플레잉	스퀘어
2	젤다의 전설 1	롤플레잉	닌텐도
3	격투 아랑전설 2	액 션	타카라
4	열투 사무라이 스핏리츠	액 션	타카라
5	동키 콩	액 션	닌텐도
6	뿌요뿌요	퍼 즐	덕간
7	록맨 6	액 션	캡 콤
8	테트리스 플래쉬	퍼 즐	닌텐도
9	위저드리 외전 Ⅲ	롤플레잉	아스키
10	도태랑전설 외전	롤플레잉	허드슨

게임보이의 세계에선 지금 격투 중！
이번 달부터 순위에 들어간 게임보이의 세계에선 테리의 '아랑전설 2'와 사무라이가 뜨거운 한판을 벌이고 있다. 전체적이 침체의 늪을 걷고 있는 패밀리 세계는 화이널 환타지 Ⅰ.Ⅱ가 정상을 차지했다. 젤다와 환타지의 싸움이 볼만하다. 역시 화이널 시리즈는 기종을 초월하는 느낌이다.

슈퍼컴보이

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	화이널 환타지 Ⅵ	롤플레잉	스퀘어
2	드래곤 퀘스트 Ⅵ	롤플레잉	에닉스
3	택틱스 오우거	시뮬·RPG	퀘스트
4	마더 2~기그의 역습~	롤플레잉	닌텐도
5	슈퍼 뿌요뿌요	퍼 즐	반프레스토
6	슈퍼로봇대전 EX	시뮬레이션	반프레스토
7	아랑전설 스페셜	액 션	타카라
8	다비 스탈리온 Ⅱ	시뮬레이션	아스키
9	란마 1/2~초기난무편~	액 션	소학관프로덕션
10	진.여신전생 2	롤플레잉	아트라스

정상권은 롤플레잉 게임이 압도！
1위부터 4위까지 모두 롤플레잉 게임. 아니 더운 여름에 롤플레잉 게임이라니, 머리 아프지 않나？ 그러나 롤플레잉 게임을 좋아하는 사람들은 끝까지 게임을 하면 덥지도 않고 상쾌하다고 한다. 이번 달 순위에는 란마 1/2의 순위 진입이 돋보인다. 비룡승천파의 란마를 위하여 건배.

수퍼 알라딘보이

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	소닉 3	액 션	세가
2	버철레이싱	레이스	세가
3	랑그리사 Ⅱ	시뮬레이션	메사이야
4	아웃트런너즈	레이스	세가
5	로도스섬 전기	롤플레잉	세가
6	우루세이 야쯔라	어드벤처	게임아츠
7	몬스터 월드 Ⅳ	액 션	세가
8	아랑전설 2	액 션	타카라
9	드래곤즈 레이어	어드벤처	메사이야
10	여신전생 외전	롤플레잉	세가

수퍼 알라딘보이에서는 소닉이 최고！
씽~잉！ 따르릉！ 이 소리를 아십니까？ 무슨 소리긴 소닉의 힘찬 발돋움 소리지！ 과연 소닉의 인기의 비결은 어디에 있을까？ 스피드, 아니면 게임의 완성도！ 다 맞는 말이지만 역시 귀여운 캐릭터도 일익을 담당하고 있는 것 같다. 이제 뭐！ 세가하면 소닉이 생각날 정도이니까！

이달의 기종별 차트 우승 게임

패밀리	슈퍼컴보이	수퍼알라딘보이	PC엔진	아케이드	미국
화이널 Ⅰ, Ⅱ	화이널Ⅵ	소닉 3	천외마경Ⅲ	버철화이터	NBA잼

PC 엔진

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	천외마경 Ⅲ	롤플레잉	허드슨
2	뿌요뿌요 CD	퍼 즐	NEC 애비뉴
3	위저드리 Ⅰ·Ⅱ	롤플레잉	나그자드
4	탄생~데뷰~	시뮬레이션	NEC 애비뉴
5	아랑전설 스페셜	액 션	허드슨
6	두근두근 메모리얼	시뮬레이션	코나미
7	월드 히어로즈 2	액 션	타카라
8	애.초형귀	슈 팅	메사이야
9	고스트 스위퍼 미신	어드벤처	반프레스토
10	어드벤스 V.G	액 션	극화

천외마경 단숨에 정상돌입！
이스 시리즈만큼이나 PC 엔진 계에서는 초인기 게임인 천외마경 시리즈. 이번「Ⅲ」도 발표된다는 소식하나만으로 정상에 오르는 괴력을 보였다. 아！ 내 성적도 이렇게 단숨에 정상에 올라갔으면… 하는 독자들도 있을 것 같군！ 그러나 꿈 깨시라！ 부단한 노력 없이 정상을 찾이하기란 불가능하니까！

아케이드 게임

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	버철화이터	액션	세가
2	디이티나 USA	레이스	세가
3	슈퍼 스트리트화이터 ⅡX	액 션	캡콤
4	리즈레이서	레이스	남코
5	아우트런너즈	레이스	세가
6	화이널 랩 R	레이스	남코
7	퀴즈 그라운드 챔피언대회	퀴 즈	자레코
8	상해	퍼 즐	선소프트
9	리셀 엔포서즈	슈 팅	코나미
10	화이터즈 히스토리	액 션	데이타 이스트

여름에는 달리는 것이 최고지요！
1위는 여전히 입체 액션 게임인 버철화이터！ 그러나 전체적으로 레이스 게임이 순위에 가득하다. 역시 여름에는 시원한 드라이브가 최고！ 그러고 레이스 게임의 장점은 운전면허 없이 운전을 할 수 있다는 것이지！ 하믄！ 이혼다 아저씨도 운전 면허는 없지만 레이스 게임은 자신있다고 한다. 특히 마리오 카트.

미국순위

순위	제 목	장 르	제 작 사
1	NBA 잼	스포츠	어클레임 제네시스
2	월드시리즈 베이스 볼	스포츠	미국 세가
3	NBA 쇼다운	스포츠	일렉트로닉 아츠
4	켄 그리피 jr. 베이스 볼	스포츠	미국 닌텐도
5	NBA 잼	스포츠	어클레임 게임기어
6	NBA 농구	스포츠	미국 세가
7	배트맨 리턴즈	액션	코나미 슈퍼 NES
8	스타 트랩 더 넥스트 제네레이션	어드벤처	미국 세가
9	타이니툰 어드벤처	액션	코나미 슈퍼 NES
10	피파 사카	스포츠	일렉트로닉 아츠

마이클 조던이 없는 미국 농구！ 그러나 게임은 이상무！
이번 달 순위는 NBA 농구 게임이 세개나 들어있다. 현재 미국 NBA는 인기스타 부재로 말미암아 하향세라는 소문이 돌고 있으나 게임의 세계는 다르다. 언제나 미국 게임의 세계는 스포츠 게임이 인기절정이다. 전체 순위 중 7개가 스포츠 게임 이라는 것은 그만큼 스포츠를 좋아한다고 할 수 있다. 특히 농구와 야구 등의 게임은 다른 어떤 나라보다도 인기가 있는 장르이다.

초무

데뷰라

실력을 알 수 없는 의문투성이 마전사. 어디에서 왔는지, 진정한 목적은 무엇인지, 전혀 알 수 없다. 「무투전」에서 어떤 활약을 보여줄 지 의문이다

슈퍼컴보이	항목	내용	항목	내용	항목	내용
	현 지 발매일	94/9/예정	장 르	격 투 액 션	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	반다이	용 량	미 정	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기 타		게 임 난이도	ABC ⒹEF

양적으로나 질적으로 액션 게임 팬들을 넓혀간 초무투전 시리즈 제 3탄이 드디어 등장한다 ! ! 그동안 초무투전 때문에 울고 웃었던 팬들이여 얼마나 기다렸던가. 밤 잠을 못이루고 별을 헤던 윤동주님도 챔프의 쇼킹 정보에 두 눈을 번쩍 뜰 것이다 !

특히 새로운 캐릭터가 추가되었으며 시리즈작과 마찬가지로 분할 라인이 건재한 드래곤볼 초무투전 시리즈 「3」탄에 우리 모두 깜짝 놀라보자 !

거, 챔프가 아니면 누가 소개하나 !

초무투전 3 기습 개시 ! !

충격 공개 「초무투전 3」의 전모

더 이상 말이 필요없다. 초무투전 시리즈를 아는 사람은 무엇이 어떻게 변했나, 더 추가된 캐릭터는 누군가, 비주얼은 얼마나 변했나 등을 전부 알 수 있다.

또한 새로 추가된 데뷰라와 오천의 액션 패턴도, 배틀 신도 챔프에서 공개하는 게임화면만 보더라도 가슴이 쿵쿵 뛴다.

그럼 과연 이들의 "행동"과 "패턴"의 변화점을 보도록 하자.

화려한 변모,
경이적 탄생

또다시 드래곤볼의 세계가 뜨거워진다 !!

투전3

특보 1

챔프의 송백정
명인도 너를 나쁜 캐릭터
라고 그랬어 !

오천

아버지의 재능을 200% 전수받아 형과의 수행에서 유례없는 실력을 발휘한 작은 초사이어인!

격투 방식은 아직 미숙하지만 기술의 위력은 프로급 뺨치는 실력이다.

긴급속보 1

드래곤볼 Z

-위대한 손오공 전설-

DRAGON BALL Z

PC엔진						
현지 발매일	94/8/예정	장르	플레잉 애니메이션	화면외국어 수준	일본어 중
제작사	반다이	용량	SCD	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	미정	기타	인기 애니메이션	게임 난이도	ABⒸ DEF

또한번의 기쁜 소식을 전하게 되어 이거 쑥스럽게 됐구먼! 요상한 캐릭터가 추가된다는 소식도 아니요, 손오공이 '웅가'했다는 소식도 아닙니다. 그렇습니다. 중요한 건 바로 최종적으로 타이틀이 결정되었다는 것입니다. 듣기만 해도 가슴 조려지는 그 위대한 손오공의 전설. 바로 답이 나왔습니다. 최종 결정된 타이틀은 '위대한 손오공 전설'입니다.

항상 빠른 소식 아니면 목숨을 내놓는 챔프에서 소개하는 PC엔진 SCD용 드래곤볼 Z을 계속해서 감상하십시요.

타이틀 최종결정

오공과 VS 타오파이파이편 완전 제패!!

침묵을 모르는 챔프의 드래곤볼 Z 정보! PC엔진용 DZ-위대한 전설-을 신속하게 전하게 되어 기쁨 그 자체이다.

레드리본군과의 전투에서는 부르마가 배틀 상황을 설명하며 나레이션에 맞추어 계속해서 애니메이션이 아름답게 등장하는 것을 볼 수 있닷!!

할아버지의 유품인 사성구를 찾아 여행을 떠난 손이 만난 것은 세계 최강, 최악의 군단 레드리본군

지난호부터 자꾸 까불고 있군!!

「드래곤볼」을 노리는 레드리본군과 손군의 전투는 단연 손군이 우세였다. 그래서 레드리본군이 마지막 비장의 카드로 내놓은 것이 세계 최강의 살인청부업자 타오파이파이였다!

레드리본군과의 전투

레드 총수를 우두머리로 군세를 정비한 레드리본군… 이야기는 이 신부터 시작한다!

타오 파이파이의 강한 힘 앞에 무적의 손군도 패하고 말았던 것. 하지만 힘들게 목숨을 건진 손군은 카린탑에서 카린님에게 맹훈련을 받고 다시 타오 파이파이에 도전했다

크크크…

도돈파!

이야기는 그대로 리얼하게 재현

그럼! 송백정 명인보다 더 무식하지!!

아버지 힘내야 돼요 타이파오파이 놈이 그렇게 강했었나?

암전히 드래곤볼을 건네라! 그렇지 않으면 이번이야 말로 진정한 죽음을 맛보게 될 것이다!!

파워 업한 오공과의 재충돌 !!

충실한 동작을 보여준다!

애니메이션, 배틀, 그리고 애니메이션으로. 시리즈가 구성되어 있으므로 전투를 벌이는 긴장감과 끝났을 때의 만족감이 틀리다!! 더구나 자신이 오공과 일체가 되어 이야기를 체험할 수 있게 된다. 이것이 PC엔진용의 최대 장점이라고 할 수 있다.

아직까지 처리 불가능했던 배틀신이 PC엔진용에서는 전개된다!!

이것이 후리자의 행동패턴!

오공 VS 타오파이파이와의 배틀종료

승리하면 애니메이션이 !

애니메이션에서 흘러들어가는 배틀은 자기가 오공의 격투를 실제로 체험할 수 있다! 커맨드 입력이 아닌 새로운 배틀 방식이 여러분들을 격투의 장으로 인도할 것이다.

정말 면목이 없습니다. 한번만 용서해주신다 면…

두번 다시 나쁜 짓은 하지 않겠습니다!!

어떻게 할까?

후리자 등장 !!

계속해서 출현하는 캐릭터 중 한명이 확정되었다. 물론 화면 사진도 공개하지~!

타오 파이파이보다 늦게 출현한 지각생은 바로 그 유명한 후리자. Z전사들을 공포의 분위기로 몰아넣고 절망시킨 악이 다시 PC엔진에 되살아 난 것이다.

스페셜기획

버철 화이터와 격투액션 게임의 변천사

"더이상 혼자서 게임을 즐길 수 없다!
상대와 통쾌한 한판 승부를 펼쳐 진정한 승리자가 되고 싶다."

다양한 캐릭터 중에서 자신만의 캐릭터를 선택하여 화려한 필살기를 사용해 독특한 분위기의 스테이지에서 펼치는, 목숨을 건 격투는 우리들을 항상 유혹하고 있다. 또한 격투 게임의 전성기라 해도 과언이 아닐 정도로 많은 종류의 격투게임이 등장하였고 기종을 막론하고 이식이 진행되고 있는 지금, 그 발자취를 더듬어 보는 일도 꼭 필요한 일이라 생각된다.

격투액션이라는 장르가 탄생된 지도 어언 10년의 세월이 흘렀다.

강산이 변한 만큼 이 게임의 세계도 많은 시련과 변화를 겪으며 지금까지 성장해 왔다. 그리고 이순간이야말로 격투액션게임이 걸어온 길을 살펴보고 반성과 함께 앞으로의 미래를 예견해 보는 중요한 시기라고 생각한다. 과연 10년동안 어떠한 변화가 있었고 그 변화들로 인해 생겨난 결과들을 살펴보고 앞으로의 방향을 점쳐보는 계기가 되고자 한다.

완벽한 격투게임의 필수 조건들

다양한 기술을 지닌 캐릭터

세계 각지의 격투기를 모아 한자리에서 그 독특함과 장·단점을 파악하고 자신의 스타일에 맞는 캐릭터를 선택할 수 있도록 등장하는 격투가들은 다채롭고 자신만의 비기를 가지고 있어야한다.

세계 각국의 멋진 캐릭터들로 구성된 스화 2

사무라이 스피릿츠의 나코루루

스화의 춘리와 캐미

화려한 필살기와 개성이 넘치는 승리의 포즈

게임에 등장하는 영웅적인 캐릭터에게는 한가지 이상의 상대를 완전히 패배시키는 필살기가 있어야한다. 그리고 마지막에 남은 강력한 라이벌과의 격투에서도 사용 가능한 필살기는 없어서는 안될 조건이다.

자신이 가진 모든 기술을 사용해 마지막 보스까지 쓰러뜨린 후에는 이제까지의 고난을 완벽하게 해소시켜줄 만한 멋진 승리의 포즈가 청량제 역할을 해준다. 이 포즈를 보기 위해 게임을 즐기는 게이머도 적지 않은 듯하다.

아름답고 강한 여성 캐릭터

격투라고 하면 남성만의 전용물이라고 생각하기 쉽지만 여자도 만만치 않은 상대라는 것은 최근에 등장하는 게임을 보면 쉽게 알 수 있을 것이다. 스화에 등장하는 동양의 여성, 춘리와 서양의 여성 캐미, 아랑전설의 유리, 사무라이 스피릿츠의 흑난같은 나코루루, 버철화이터의 파이에 이르기까지 아름다우면서도 강한 여성들이 게임을 더욱 재미있게 해준다.

결투의 목적과 스토리

단지 격투만을 하는 것이 게임의 목적이라면 게이머들은 금새 싫증을 낼 것이고 그런 게임은 아무런 의미가 없다해도 과언은 아닐 것이다. 캐릭터마다 숨겨진 목적이 있고 그것을 실현하기 위해 노력하는 모습은 참으로 멋있기 때문이다. 부모를 죽인 원수를 갚기 위해, 사랑하는 사람을 구하기 위해, 세계의 정의를 실현하기 위해, 세계제일의 격투가가 되기 위해 등 많은 목표가 있다. 각 캐릭터마다 그 목적을 이루기 위해 격투를 펼치며 나아가는 스토리가 게임의 인기와 재미를 결정하는 없어서는 안될 요소이다.

다채로운 스테이지

다양한 기술을 펼치는 세계 각국의 격투가들에게 단 한, 두개의 스테이지는 너무 복잡하고 자칫 잘못하면 게임을 지루하게 만들어 버릴 수도 있기 때문에 다양한 캐릭터와 어울리게 그 스테이지도 전 세계로 확산되어 가고 우주까지 가서 격투를 펼칠 수 있는 등 다양화되어 게임을 더욱 박진감 넘치게 해준다. 그리고 캐릭터의 독특함을 나타내주는 스테이지도 격투게임의 재미를 더해준다.

격투 게임의 역사

격투액션이라는 장르가 시작된 1984년부터 1994년에 이르기까지의 대전액션 게임을 간략하게 정리해 보고자 한다. 보다 쉬운 이해를 돕기 위해 두 해씩 연결하여 설명하기로 한다.

'84－'85

격투 게임이라는 장르가 아직 없었던 시대.
새로운 흥분이 게이머에게 예고도 없이 찾아온다.

'84

룰은 간단하지만 격투게임에 대한 열기는 더욱 뜨거워졌다!

1984년이라고 하면 패미컴이 발매된 다음해. 점차로 그 점유율을 높여가고 있던 시기였다. 격투액션이라 부를 만한 게임은 '어번 챔피언'(닌텐도)정도.

그러나 그 당시에는 상당한 작품으로 상하공격 외에도 방어와 펀치공격 등이 가능한 수작이었다. 2인 플레이 대전도 가능하고 업소용 격투게임을 위협하는 존재였다.

발매된 소프트웨어가 적은 가정용과는 반대로 아케이드 머신은 왕년의 수작을 다수 만들어 내고 있었다. 우선 필두로 손꼽을 수 있는 것은 '스파르탄 X'(아이렘).

같은 이름의 영화가 많은 인기를 끌었던 영향도 있었지만 적을 완전히 쓰러뜨려 버리는 통쾌함으로 폭발적인 인기를 누렸다. 또한, 화면의 끝에 보스 캐릭터가 결투를 기다리고 있는 구성이 이 때부터 정착되기 시작했다..

2개의 레버라고 하는 변화된 조작의 격투게임 '공수도'(데이타 이스트)도 인기를 모았던 작품이다. 이 조작은 초기에는 조금 어리둥절한 느낌이었지만 점차 익숙해짐에 따라 조작성이 좋다는 인상을 주었다.

좀 이색적인 격투 게임이라 한다면 '그레이트 소드맨'(타이토)등의 게임이 있었는데 검을 사용하여 경기를 치루어 가는 설정으로 면을 클리어할 때마다 펜싱, 검도, 콜롯시엄의 결투로 경기가 변화해 간다.

그리고 84년의 최후를 장식한 것이 세가의 '앗포'. 코믹컬한 캐릭터와 다채로운 기술로 대호평을 받았다. 음성합성도 효과적으로 사용되어 폭소를 자아내었다. 이 시기에는 레버의 방향과 버튼의 상태로 기술을 결정하는 간단한 조작성을 띄었다.

'85년

1985년은 게임업계 역사상 명작으로 기억될 '이알 캠프'(코나미)가 발표되어 화제를 모았던 해이다. 기본적으로 플레이어와 컴퓨터의 격투이지만 각 화면마다 특징적인 적이 등장하고 각각의 공략법을 생각하지 않으면 앞으로 진행할 수 없다. 같은 해 패미컴판으로도 발표되었지만 그다지 호응을 불러모으지 못했다.

또한 처음으로 실재의 여성 프로레슬러를 주인공으로 한 명작 '덤프 마쓰모토'(세가)도 발표되었다. 당시 강렬한 포스터가 게임센터마다 붙어있어 일종의 공포감마저 느끼게 했다. 그러나 게임의 내용은 그다지 재미있지 않았고 대히트라고 불릴만한 작품은 없었다. 85년에는 많은 게임이 나왔지만 히트작이라 할만한 작품이 적었다는 것이 이해의 특징이다.

3종류의 로봇에서 하나를 선택해서 적 로봇과 싸워가는 '갸락티크 포리어즈'는 게임 진행중 무중력공간이 나타나고 최후에는 자신과 같은 성능의 로봇과 전투를 펼치는 등 다양한 특징이 있지만 그다지 히트를 기록하지 못했다.

한편 패미컴에서는 계속해서 이식되고 '이 알 캠프'(남코), '스파르탄 X'(아이렘) 이외에도 외국의 원작인 '카라테카'(소프트프로)등이 발표되었다.

오리지널 작품으로는 '근육맨'(반다이)이 대히트를 기록했다. 이것은 원작인 만화와 마찬가지로 프로레슬링을 소재로 태그매치가 가능해지는 등 세심함이 엿보이는 작품이었다.

'86 — '87

이 시기의 후반에는 PC 엔진의 등장으로 가정용 게임기도 계속 그 내용을 충실히 다져갔다.

'86년

격투게임의 과도기에 해당하는 이 시기는 강렬한 인상을 주는 '열혈경파 쿠니오 군'(테크노스 저팬)이 막을 올렸다. 격투게임의 차기, 때리기, 불량그룹 이라고 하는 도식이 성립된 공격형의 게임으로 지금까지 맛볼 수 없었던 통쾌한 액션을 선보였다. 끊이지 않고 등장하는 상대를 쓰러뜨려가는 쾌감은 효과음과 어울어져 더 큰 재미를 선사해 준다.

그리고 패미컴판이지만 프로레슬링 게임이 2개 발표되었다. 그 하나는 '태그팀 프로레슬링'(남코)과 '프로레슬링'(닌텐도)이 있었다.

이 시기부터 격투게임에도 연출의 요소가 가미되기 시작하여 사실성의 표현이 가능해졌다.

'87년

대형기기의 등장으로 상당한 수준의 향상을 이룩한 시기

87년의 특징은 전체적으로 하드웨어의 향상으로 게임의 수준이 매우 높아졌다는 것이다. 그 중에서도 특히 '스트리트 화이터'(캡콤)의 탄생이다.(이하 스화) 그 당시로서는 가장 뛰어난 그래픽과 캐릭터의 화려한 동작과 스토리가 유저를 완전히 스트리트 화이터의 세계로 몰입시켰다. 또한 파동권 등의 필살기가 등장한 것도 참신한 요소로 레버와 버튼으로 조작하는 그 때까지의 단순한 방법에서 '상하좌우 킥, 펀치버튼'의 방식 등 일련의 동작으로 필살기를 사용하는 시스템을 채용하였다. 필살기를 사용하기 어려운 만큼 명중했을 때의 위력과 쾌감은 상당히 컸기 때문에 플레이어 사이에서 호평을 얻었다.

이 게임이후 일련의 동작으로 기술을 사용하는 시스템이 대부분의 격투게임에 응용되게 되었다.

그리고 주목해야할 게임중 하나는 미소녀 캐릭터가 주인공으로 등장하는 '원더 모모'(남코)이다. 이 게임은 액션보다는 연출을 중시한 스화와는 완전히 반대방향으로 진행하는 게임이다. 그래서 애니메이션을 좋아하는 게이머에게 상당한 인기를 모았고 지금까지도 인기가 이어지고 있다.

또 타이토의 인기 격투게임 '닌자 워리어즈'가 발표된 것도 이 해였다. 닌자의 모습을 한 로봇이 터미네이터와 같이 적을 무찌르며 진행해 간다. 두 화면 교체도 눈에 띄는 존재였다.

패미컴에서도 3개의 복싱게임이 발표되었다.

87년은 PC엔진의 등장으로 가정용 게임의 발전을 가속화하였다.

'88 — '89

격투게임업계에 급격한 변동이 일었던 시대.

'88년

격투게임에 차가운 바람이 몰아닥친 1988년

역사적인 대작은 없었지만 몇편의 우수작이 눈에 띄었다. 먼저 그 필두로 '닌자용검전'(테크모)을 들 수 있는데 움직임과 다채로운 트랩이 이 게임의 특징이다.

난이도도 높아서 충분히 즐길 수 있는 작품으로 현재 3편까지 발매되고 있다. 이 게임 이외에

남코의 '초절륜인 베라보맨'과 '스플레터 하우스' 등의 게임이 선보였다. 후자인 '스플레터 하우스'는 호러팬들에게 호평을 받았다. 1988년은 '수왕기'(세가)라는 유명 게임이외에는 주목할 만한 게임의 부재와 격투게임의 암흑기였다.

'89년

제 2의 격투게임 도약기

89년은 88년에 비교한다면 폭발적으로 작품이 증가된 해이다. 지금까지 나온 격투게임과는 비견할만한 작품이 없을 정도로 통쾌하고 재미있는 게임인 '화이널 화이터'(캡콤)의 등장은 격투게임이 도약하는계기를 마련해 주었다.

보통의 격투게임이 매우 정확한 조작을 요구하는 반면 이 게임은 버튼을 누르고 있으면 펀치나 킥을 구사할 수 있다는 점이 플레이어에게 상당한 매력을 주었다.

그러나 결코 간단한 게임은 아니었다. 거대한 캐릭터가 움직이는 모습은 그 자체로 박력이 넘쳤고 이후의 격투게임의 스타일에 많은 영향을 끼쳤다. 같은 해 발매된 '크라임 화이터'(코나미)는 화이널 화이터 만큼의 인기는 얻지 못했다.

이 해의 가정용 게임은 역사적 명작들이 탄생하였다. 먼저 패미컴의 '켈 너글'(남코). RPG와 격투게임을 융합시킨 독특한 아이디어가 돋보이는 게임으로 전투모드가 곧 액션모드로 되고 전투모드로 들어가면 스화2정도의 장대한 결투를 펼친다.

'90–'91

스트리트 화이터 2의 화려한 등장으로 격투게임의 흐름이 큰 변화를 맞게되는 시기.

'90년

폭풍전야의 고요함이 흐르던 1990년

1990년의 가장 눈에 띄는 것은 코나미의 'T.M.N.T'라 할 수 있는데 같은 이름의 영화가 대히트를 친 영향으로 큰 인기를 모았다. 게임의 내용이 상당히 뛰어나고 캐릭터의 화려한 움직임과 화면 연출 등의 원활한 연계가 느껴지며 캐릭터들의 세심한 부분의 연출도 돋보였다.

또한 비슷한 느낌의 게임이지만 '에일리언 스톰'(세가)도 인기작품이었다. T.M.N. T의코믹컬한 경향과는 달리 호쾌한 액션 게임으로 1면은 3D슈팅 화면이 있고 에너지의 보충이 가능한 점 등이 특이하다.

'91년

격투게임 혁명의 물결이 거세게 몰아닥친 해

1991년은 게임업계 역사상 기념비적인 한해였다.

캡콤의 '스트리트 화이터 2'가 탄생된 해이기 때문이다. 스화 1의 속편 정도로 가볍게 생각했던 게이머들에게는 상당한 충격을 안겨 주었다. 캐릭터들의 유연한 움직임, 다양해진 캐릭터와 다채로운 필살기들은 플레이어의 마음을 순식간에 사로잡았다. 또한 대전 플레이도 게이머들에게 큰 영향을 미쳤다. 그때까지 게임에 알지 못하는 플레이어와 대전을 하는 새로운 경향이 생기기 시작했다. 또한 이 게임의 특징으로서 필살기의 안내를 들 수 있는데 전작에 비교하여 필살기를 쉽게 조작할 수 있게 되어 게임도중 화려한 필살기를 자유로이 구사하며 게 ... 한층 더 재미있게 즐길 수 ... 리어 스화 2의 열기는 좀처 지않고 계속되었다.

우리나라의 대표 캐릭터 김갑환이 등장하는 네오지오의 아랑전설도 눈길을 끄는 작품이었다.

가정용 게임기 메가드라이브의 격투 액션은 '베어너클'(세가)이 그 명맥을 유지하는 정도에 그쳤다.

'92–'93

스트리트 화이터 2의 끊이지 않는 인기를 배경으로 격투게임은 일대 붐이 일어나기 시작한다. 네오지오도 맹렬한 기세로 추격을 개시하여 격투 액션게임은 제1인자의 자리를 놓고 대혼전을 거듭하는 전국시대를 맞게 된다.

'92년

SFC의 스트리트 화이터 2도 대히트를 기록

1992년에는 스화 2의 영향으로 그와 비슷한 격투게임이 다량으로 나온 해였다.

특히 네오지오는 맹렬한 기세로 1년 사이에 '월드 히어로즈', '용호의 권', '아랑전설 2'와 그 외에도 3편이나 발매하며 높은 인기를 모아 주목을 받게 된다. 또한 네오지오는 가정용으로도 하드웨어가 발매되어 있었기 때문에 서서히 정착율을 높여갔다.

연말에는 새로운 기술이 추가되고 캐릭터의 스피드가 빨라진 '스트리트 화이터 2 터보'가 발매되어 화제를 모았다.

또한 사운드가 뛰어난 'X-MEN'(코나미), 홍일점 여성캐릭터가 대인기를 모은 '언더 커버 캅스'(아이렘)등 다양한 게임이 등장하였고 가정용에서도 패미컴의 스화 2가 대히트를 기록하였다.

이 해는 격투게임의 고도성장이라 말할 수 있을 정도로 다양한 게임이 발매되었다.

하드웨어의 향상에 따라 레벨이 높은 작품도 많이 발매되었다.

'93년

과연 전국시대를 통일할 게임은? 전황은 점점 그 열기를 더해갈 것으로 예상되는 1993년. 어떤 작품이 살아남을 것인가!

격투 액션에 과감한 변혁의 바람이 예상되는 해였다.

다채로운 신작이 소개 된 AOU쇼

1993년의 격투게임을 점쳐보는데 귀중한 자료가 된 것이 2월에 개최된 AOU 어뮤즈먼트 엑스포. 그중에서 가장 주목을 받은 것은 최첨단 3D그래픽을 배경으로 격투를 펼치는 환상의 게임 '다크 에지'(세가).'였다. 놀라운 스피드로 움직이는 캐릭터는 마치 영화의 액션을 보는 듯하다. 가까운 미래의 3D 격투게임의 확산을 암시하는 작품이었다.

또한 스화 시리즈로 많은 인기를 모은 캡콤에서 프로레슬링을 소재로 한 '머슬 봄버'를 내놓아 눈길을 끌었다.

네오지오의 초강세!

1992년의 여세를 몰아 네오지오가 계속해서 연작 시리즈작품을 내놓으면서 격투액션에서 강세를 보이기 시작했다.

새롭게 추가된 7인의 캐릭터와 스테이지, 최고의 캐릭터인 기스를 선택할 수 있게된 점, 지금까지 없었던 기술이 첨가된 '아랑전설 스페셜', 일본 막부시대를 배경으로 검을 사용하는 12명의 전사가 등장해 독특한 분위기를 자아내는 '사무라이

슈퍼 스트리트 화이터 2

스피릿츠', 줌인 줌아웃, 12인의 캐릭터, 변화된 기술, 상대 캐릭터를선택할수 있게 된 '용호의 권 2' 등 100메가 대용량의 쇼크를 안겨주며 높은 인기를 모았다.

인기 격투액션, 타기종으로의 이식 활발 !

네오지오의 용호의 권, 아랑전설 시리즈 등이 슈퍼패미컴으로 활발한 이식이 이루어졌고 강력한 필살기를 구사하며 궁극의 전사 제노와 목숨을 건 격투를 펼치는 '배틀마스타'(도시바), 6탄의 단점을 보완하고 새롭게 나타난 '북두의 권 7'(동영영화)등의 작품도 슈퍼패미컴 격투액션 게임의 맥을 이어주었다.

슈퍼 스트리트 화이터 2의 등장 !

스화를 모르고는 격투 액션을 논할 수 없을 정도로, 등장하는 시리즈마다 폭발적인 인기와 여러 기종으로의 이식이 진행된 스트리트 화이터. 1993년 가을을 풍성하게 만들어 준 슈퍼 스트리트 화이터 2는 새로워진 시스템, 춘리의 아성을 무너뜨리기 위해 등장한 새로운 여성 캐릭터 캐미의 출현, 16인의 캐릭터가 펼치는 격렬한 격투, 박력 넘치는 사운드, 강화된 그래픽 등으로 스화 시리즈의 인기는 식을 줄 모르고 계속 되지만 네오지오의 끊임없는 위협은 시시각각 다가오고 있었다.

지금까지의 격투액션 역사를 이처럼 간단하게 소개하기는 조금 부족한 면이 있지만 대략적인 흐름을 파악하고 10년동안 나온 많은 게임들 중에서 기억할 만한 작품들을 살펴봄으로써 앞으로의 격투액션을 점쳐보는데에 조그만 보탬이 되리라 생각한다. 1994년의 격투액션은 아직 언급하기에 시기상조인 듯하여 생략하겠다.

그러나 1994년 AOU쇼 이후 끝없는 관심을 모은 3D 입체 그래픽의 '버철 화이터'에 대해서는 그냥 지나칠 수 없을 만큼 1994년의 격투액션을 변화시켰다고 할 수 있으므로 3D와 버철화이터에 대해 알아보기로 하겠다.(단 버철화이터의 필살기는 게임챔프 5,6,7월호에 자세하게 실려 있으므로 생략하겠다.)

3D 입체 그래픽과 격투액션의 환상적인 랑데뷰 !

3D 그래픽이란?

형태의 비디오 게임이 아니라 나 그림을 그려야되는 애니메이션과 같았던 것에 대하여 리얼타임의 컴퓨터 그래픽은 플레이어의 액션에 따라 폴리곤(3개의 좌표에서 만들어진 삼각형의 판과 같은 것)의 조합에 의해 영상을 만들어내 표현하는 것이다.

버철화이터는 1초당 최대 18만 폴리곤까지 표시할 수 있는 기능을 가진 그래픽 엔진을 사용하고 있어 캐릭터가 부드럽게 움직이고 독특한 앵글에서 리플레이가 가능하다.

컴퓨터 그래픽으로 완성되는 아키라

3차원 그래픽의 절차와 기본 용어 설명

3차원 그래픽을 이용하여 원하는 그림을 만들어 내기까지의 절차는 크게 모델링과 장면 설정 그리고 렌더링의 3단계로 나뉘어 진다. 그러나 실제 작품을 만들려고 할 때는 첫째로 입체의 형상이나 모델을 작성하는 모델링, 둘째로 작성된 입체 모델에 조명, 시점, 오브젝트의 색과 질감을 설정하여 2차원 평면에 투영한 이미지를 생성하는 렌더링의 공정, 셋째로 카메라 조명모델의 움직임을 포함한 촬영조건을 순서대로 설정하고 연속적으로 렌더링하여 애니메이션을 만드는 공정, 넷째로 포지티브 필름, 컬러 프린터, 비디오 테잎 등으로 출력하는 공정의 4단계로 나누는 것이 실질적인 것이다.

모델링 : 원하는 그림의 윤곽을 잡아 형상화하는 일.
폴리곤 : 모델링한 오브젝트를 계산하는 경우에 그 표면을 삼각형과 사각형으로 평면 분해하는 것.
렌더링 : 3차원 그래픽에서 화면에 그린 물체의 각 면에 적절항 색깔을 입히고 여러가지 효과를 가하여 화상의 실제감을 나타내는 작업.
오브젝트 : 모델링으로 만든 형상을 지닌 물체.

격투액션의 초미래형 '버철 화이터' WHAT'S NEW !

지금까지의 게임과는 차원이 다른 세가의 3차원 입체 '버철 화이터'는 격투액션 게임의 새로운 장을 열기 시작하였고 뜨겁게 달아오른 그 열기는 열풍이 부는 사막을 연상시킬 정도로 식을줄 모르는 인기를 모으고 있다.

93년 말에 첫선을 보인이후, 격투액션 세계에 큰 충격을 안겨준 버철 화이터는 '버철 레이싱'을 만든 AM2 스텝이 총력을 기울여 만든 걸작이다. 부드러운 움직임, 뛰어난 스피드, 3D 그래픽으로 표현된 참신함 등 새롭고 멋진 요소가 가득하

다. 이미 준비된 패턴을 계속 표시하면서 움직이는 것처럼 보이는 종래의 방법과는 달리 논리적인 폴리곤을 사용하여 어떤 움직임도 리얼하게 표현할 수 있어 한계가 없다라고 해도 무방할 정도로 새로운 패턴이 탄생된 것이다. 영어로 Virtua(형용사로 '실제적인' '사실의' 라는 의미로 Virtual의 슬랭)의 뜻 그대로 생생하고 사실적인 게임이다.

버철 화이터, 그 3차원의 세계로!

1. 캐릭터의 부드러운 움직임—. 이전까지의 게임은 하나하나 그림을 따로따로 그려 만화와 같이 캐릭터를 움직여 갔지만 여기서는 인간의 사실적인 움직임을 연결하여 그려간다.

2. 새롭고 풍부한 기술의 격투— 불을 뿜거나 전기를 발산하는 황당한 필살기가 없고 펀치, 킥, 방어의 3가지밖에 없다는 것이 획기적이고 인간적이다. 3개의 버튼조작과 레버의 커맨드 기술로 다양한 큰 기술과 연속기술을 사용할 수 있고 상대의 순간의 실수를 놓치지 않고 연속기로 승리를 거둔다. 사각의 격투장에서 8인의 세계 각국의 캐릭터는 제한 시간 안에 상대를 쓰러뜨려야하는 것은 이전의 게임과 같지만 '링 아웃', 즉 경기장 밖으로 나가게 되면 지게 되는 점이 특이하고 이것을 잘 이용하면 다양한 작전으로 상대를 무찌를 수 있다.

3. 리플레이—승부가 결정되는 순간은 어느 게임이나 멋진화면이 펼쳐지거나 슬로모션 처리로 돋보이게 되지만 이 게임에서는 KO까지의 일련의 장면을 리플레이해줄 뿐만 아니라 서로 다른 각도에서의 영상도 보여준다. 또, 모든 상대를 쓰러뜨린 후에는 그 때까지의 모든 KO 장면을 리플레이 해준다.

4. 버철화이터의 스토리—시대는 쇼와, 일본군은 청조 최후의 황제 전의를 이용하여 접근을 꾀하지만 팔극권을 사용하는 그의 친위대에게 저지당한다. 일본군은 최강의 보병부대를 창설하기 위해 팔극권의 의미를 적은 책을 훔쳐내 그것을 기초로 궁극의 무술을 완성했다고 하는 전설이 전해지고 있다.

그 후로 약 반세기의 세월이 흐른 후, 자신의 기술을 시험하기 위해 무술 수행의 길을 떠난다. 그의 이름은 유리 아키라. 이제 세계 격투의 전설이 시작된다. 세계 각지에서 모인 모든 격투가들이 사투를 펼치는 '세계 격투 토너먼트'가 시작된다.

글을 마치며….

이상으로 약 10년간에 걸쳐 액션 게임에서 격투 액션으로, 다시 3D를 이용한 3차원 격투액션까지의 흐름을 개략적으로 살펴 보았다.

전자게임이라는 새로운 놀이문화가 언제부턴가 우리들 주위에 슬그머니 자리 잡은 뒤 그 대표적인 장르는 역시 "액션"게임이었다. 액션이라는 폭넓은 범위 중에서도 가장 인기를 끌고 비약적인 발전을 이룬 것은 대전형 게임으로 상대를 정해놓고 벌이는 현장감이 그 인기의 주요인이 아니었나 한다.

지금은 하드웨어를 비롯한 소프트웨어의 다량 개발만큼 다양한 장르의 게임들이 선보이고 있다. 슈팅을 비롯한 롤플레잉, 어드벤처, 시뮬레이션 등 왠지 더 고급 장르같은, 진정한 게임 매니아라면 두뇌의 사고를 요하는 장르의 게임을 즐겨야 한다는 팽배한 여론 속에서 타 장르의 개발속도는 상당히 눈부시나.

그러나 어느 게임의 평가는 장르자체의 구분성이 중요한 것이 아닌 일정한 장르라는 울타리에서 표현할 수 있는 질적인 요소의 극대화이다.

'스화2'의 열풍은 대전 액션이라는 장르가 가져다 준 인기의 회오리가 아닌 대전 액션이라는 장르 속에서 재미의 극대화 및 질적 시스템의 채택이 더 인정받듯이…

기획기사

게임을 200% 재미있게 즐기자!

취재 : 이우진 기자

여러분은 게임기를 그저 기계의 사양 그대로 즐기고 있지는 않은지? 자신이 가지고 있는 게임기를 여러가지 주변 환경과 조합해서 더욱 즐겁게 즐길 수 있는 비법을 이번호에 소개하고자 한다. 소개할 것 중 주체가 되는 것이 먼저 AVG 시스템.

AVG 시스템은 AUDIO, VIDEO, GAME MACHINE의 약자이다. 원래는 AVC 시스템이라고 해서 오디오, 비디오, 컴퓨터를 멀티 시스템으로 운용하는 것을 뜻하지만 AVG라는것은 요즘의 게임 문화 발전 추세에 맞춰 새로이 등장한 단어인 것이다. 그러면 AVG의 모든것+α에 대해서 알아보자.

AUDIO(오디오)

게임기와 오디오의 관계

몇 년전만해도 단지 게임기를 TV에 연결하여 즐기는 차원이었다. 그러나 지금은 다르다. "미니 콤포넌트"와 연결하여 서라운드 입체 시스템을 만든다거나 … 오디오를 잘 모르는 일반 유저들이 듣기에는 어려운 용어로 꽉 차있다. 그러면 이제부터 오디오와 게임기의 접속에 대해 자세히 알아보도록 하자.

게임기에 오디오는 필요한가?

자세한 설명에 들어가기 전에 짚고 넘어가야 할 것이 있다. 과연 지금부터 설명하려는 것들이 게임을 즐기는데 반드시 필요한 것인가 하는 것이다. 미리 밝히지만 AVG시스템은 게임을 좀 더 실감나고 재미있게 즐기려는 멀티 미디어 시스템에 불과하다. 게다가 이 시스템을 구성하려면 적지 않은 경비가 들어가므로 경제적 여건이 안되는 상황에서 무리하게 구할 필요는 없는 것이다.(물론 소리가 아예 안나서는 안되지만…)

게임기에 오디오를 연결하자!

오디오의 종류를 알기 전에 필수사항! 어떤 오디오든 게임기와 접속을 위해서는 LINE IN이라고 하는 단자가 필요하다. 과거에는 AUX 단자로 된 것들이 있었지만 현재의 전자 제품들은 일본, 한국을 통털어 LINE IN으로 통일하고 있다. 그러므로 AVG 시스템을 구하려고 나설 때는 오디오의 뒷면을 확인하는 습관을 길러야 할 것이다.

이것이 바로 LINE IN. 사진은 고급형 파워 앰프로 단자만 해도 30개가 넘는다

필요한 오디오를 고르는 것

LINE IN 단자가 있어야 한다는 전제를 두고 오디오를 구하러 가자. 그런데… 잠깐! 먼저 집에 있는 오디오중 쓸만한 것이 있는지 체크 하는 것을 잊지 말자. 집의 오디오중에 쓸만한 것이 없다면 구입을 하는 것이다. 우선 구입 하기전에 가격대와 그에 따른 규격을 생각해보자.

더블데크

카셋트 데크를 기본적으로 2개 갖추고 있으며 더빙 작업이 가능한 기기를 더블데크라고 부른다. 하지만 AVG 시스템과의 연계성을 가지고 보자면 두가지 필요한 사항이 있다.

1. 스피커의 출력은 기본적으로 20와트 이상(출력이 이 정도는 되야 CD 게임기의 음질을 어느 정도 재현하는 것이 가능하다)

2. LINE IN 단자를 갖추고 있다.

스피커의 출력은 낮아도 사운드를 즐길 수 있지만 CD 게임기 유저는 20와트 이상을 권하고 싶다.

CD 더블데크

CD 더블데크의 기본 사양은 보통의 더블데크와 같으면서 CD 플레이어만 합쳐 있는 제품을 통털어 말한다. 요즘은 고급 오디오 못지 않은 음질을 재생하는 것도 많이 나와있어 부담없이 좋은 제품을 구할 수 있다. 필요한 사항은 더블데크와 같지만 CD 재생 측면을 고려한다면 스피커 출력이 30와트 이상인 것이 좋다.

권장모델 – 산요 Z80

일본에서 CD 더블데크는 통칭 "CD 라디카셋"으로 불리고 있는데 산요의 Z80은 그러한 모델 중에 기능, 음질, 디자인 삼박자를 고루 갖춘 모델이라 할

수 있다. LINE IN 단자와 마이크 믹싱 단자까지 있으므로 AVG 시스템을 구성하는데 불편함이 없으며 90db 이상 올라가는(주 : db이란 음의 출력을 재는 기준으로 오디오에서는 이것이 높을수록 음질이 좋다고 평가한다) CD 플레이어부도 게임 뮤직 시디를 듣기에는 적절한 것이다. 중저음 보강 회로를 탑재하고 있으며 모든 게임기의 사운드에 적합하다.

미니콤포넌트

미니콤포넌트의 특징은 뭐니 뭐니해도 AVG 시스템에 부합되는 여러 단자와 기능. 미나형이면서도 음질은 고급 오디오에 가깝다. 2~3년전만해도 미니콤포넌트라는 기기가 국내에서 생산되지 않아 일제에 의존했었으나 요즘은 인켈, 삼성 등에서 성능 좋은 제품이 많이 출하되고 있어 훨씬 간편하게 구할 수 있게 되었다. 게임 오리지널 사운드 트랙의 녹음에 가장 이상적인 기기라 하겠다.

프로로직 앰프 & 스피커

프로로직 앰프라는 것은 모든 작동이 자동화된 앰프를 뜻한다. 하지만 단순히 기능의 자동화만이 프로로직을 뜻하는 것은 아니다. 일단 프로로직이라는 뜻이 붙으면 그만큼 음질에는 자신있는 기기라는 뜻도 되는 것이다. 따라서 요즘에는 거의 모든 프로로직 앰프가 돌비프로로직 서라운드 앰프로 출하되고 있다.

돌비프로로직 서라운드 앰프는 기본적으로 고급 오디오 이상의 음질을 지원하며 막강한 멀티 단자를 갖추고 있어 오디오 분야에서 완전한 멀티 시스템의 기본 기기로 불리고있다. 프로로직 앰프를 사용해서 음을 출력하려면 따로 스피커를 구해야 한다. 앰프 자체로는 음악을 들을 수 없으며(너무 당연한가?) 앰프에 상응하는 스피커를 구해서 접속해야 하는 것이다. 그것도 단지 스피커를 2개 구해서 소리를 듣는 차원이 아닌, 구체적인 서라운드 시스템을 의미하는 것이다. 물론 앰프이므로 스피커가 어떻든간에 소리가 나는 것은 확실하다. 하지만 AVG 시스템에 합당한 좀더 나은 음질을 즐기려면 여러가지로 고려해야 할 사항이 많다.

1. 스피커는 되도록 앰프보다 출력 한계치가 높은 것을 쓸 것.
2. 서라운드 시스템을 구축하기 위해서 스피커는 4개 이상을 쓸 것.
3. 게임 뮤직의 녹음을 생각한다면 앰프와 데크를 같이 구입하도록.

위의 사항대로 시스템을 구하려면 80만원 이상 소요된다. 따라서 경제적인 면을 고려할 때는 그다지 권하고 싶지 않은 시스템이다.(이 시스템 가격이 슈퍼패미컴 5대 값과 맞먹는다!!) 그러므로 집에 프로로직 앰프가 원래 있는 사람이 이 기사를 읽고 스피커를 구해서 해보면 좋을 것 같다. 경제적인 여건이 허락되는 사람은 고급 오디오를 구한다는 생각으로 앰프, 데크, CDP, 튜너 등을 같이 구입하여 연결 하는 것이 실용적이다.

〈앰프〉권장모델 – 테크닉스 AV 컨버터 스테레오 리시버

세계적으로 유명한 테크닉스의 주력 기종. AV 단자를 2개 장비하고 있으며 아쉽게도 슈퍼단자는 없지만 그외의 기능은 무적이라 해도 좋다. 180와트 정도 출력이 가능하며 VCR 단자에는 약간이나마 그래픽을 보강해주는 회로가 설치되어 있다. 메인 스피커 2조(4개), 리어 서라운드 스피커 1조(2개), 센터 스피커 1개를 지원한다.

〈스피커〉권장모델 – 보스 202

보스는 미국이 설립한 세계 최대의 스피커 제조 회사로 1970년대에 보스 박사가 발명한 회로 방식을 사용하고 있어 음색이 곱고 청명하기로 이름나 있다. 보스 202는 평균90와트 출력의 스피커 2개를 1조로 하고 있고 저가형이면서 중저음이 풍부한 특징이있다. 초무투전 같은 격투 액션 보다는 서정적인 곡이 많은 화이널 환타지 6등의 RPG에 맞는 스피커.

사진은 보스 202. 보스의 명성답게 확실한 품질

VIDEO(비디오)

게임기와 비디오의 관계

게임기와 비디오 분야의 경우도 오디오 분야 못지않게 발전해 있다. 슈퍼단자를 이용해서 수평 해상도를 끌어올린다거나 대형 프로젝트를 이용, 영화관 못지않은 스크린을 갖추고 게임을 하는 것 등이 그렇다. CD 게임기 게임의 경우 화질이 거의 실사에 가까와져 있기 때문에 더욱 생생한 게임을 즐기는 것이 가능해졌다.

수 십만개의 폴리곤을 이용한 게임 「실피드」. 이러한 게임을 고물 모니터에서 즐긴다면 좀 아깝지 않나?

게임기에서 비디오를 쓴다면

흔히 비디오하면 테이프를 재생하는 VCR로 알고있지만 AVG 시스템에서는 녹화, 재생만이 아닌 모니터, 화면 재생 장

치까지 포괄적으로 의미한다. 몇년전에는 주로 집에 있는 TV 수상기를 이용하는 것에 불과했지만 요즘은 TV가 아닌 AV 모니터및 RGB모니터, 대형 프로젝트 등 광범위하게 사용되고 있다.

게임기의 화질을 최대한까지 !

게임기마다 화질과 해상도는 틀리다. 하지만 구식의 패밀리를 제외한다면 애니메이션에 가까운 처리가 가능한 것이 많다. 메가CD의 경우는 이미 천하포무라는 게임으로 실사 처리를 가능케 했으므로 이제 게임에서 영화적 처리를 하는 것도 꿈은 아니다.

PC엔진을 설계할 때 해상도가 보통 TV의 해상도와 차이나게 설계되어 가로 스크롤이 될 때는 색번짐 현상으로 색이 찌그러지는 현상이 생긴다. 이와같은 현상은 해결책이 없는 것으로 알려져 있으므로 듀오를 사기전에 십분 주의해야 할 것이다.

어떤 모니터를 쓸 것인가 ?

모니터나 TV는 일제가 국산보다 배이상 비싸게 되어있는데 이유는 간단하다. 모니터의 경우 세금이 많이 들기 때문에 그만큼 가격이 높아지는 것이다. 특히 20인치 이상의 모니터, TV의 경우는 특히 세금이 많이 들어가므로 특별히 필요한 경우를 제외하면 국산을 이용할 것을 권하고 싶다.

20인치 이하 TV
아남 CK－2000RMS

아남의 TV, 모니터류는 세계적으로 유명한 마쯔시다의 브라운관을 사용하기 때문에 화질이 좋기로 유명하다.(주의 : 93년부터 28인치 이하의 모델은 삼성 부품으로 교체되었음) 그러한 모델중 CK－2000RMS는 TV면서도 20인치로 부담이 없고 모니터에 비해 화질이 그렇게 떨어지는 편도 아니어서 게임 매니아들이 쓰기에는 적당한 모델이라 하겠다.(브라운관이 커질수록 AV 입력시 해상도는 떨어진다)

CB 브라운관 채용으로 수평해상도를 높였고 돔 사운드 시스템을 채용해서 별도의 오디오기기없이도 박력있는 사운드를 즐길 수 있다. 집에서 로터리 방식의 TV로 게임을 하던 사람이 이 모델로 하게되면 게임의 흥분은 배로 증가할 것이다.

30인치 이하 TV
아남 CK－253AI

30인치에 가까와지면 대개 가격이 백만원 이상으로 오르기 마련이지만 아남에서는 80만원대의 25인치 TV를 시판하고 있어 선택의 폭이 넓다. 화질, 음질이 실내 밝기에 따라 자동 조정되어 게임을 할 때 문제가 되는 광과민성 발작 증세 예방에도 효과를 어느 정도 볼 수 있는 모델이다. 정전기 및 반사가 적기 때문에 화면 변화가 심한 게임을 즐기는 데도 최적의 조건을 갖추고 있으며 슈퍼패미컴, 원더메가를 이용해 수퍼 단자로 게임을 즐길 경우 수평해상도 700선까지 지원이 되므로 RGB 수준의 게임을 즐길 수 있다.

18인치 모니터

출하 대수가 적기 때문에 구하기가 힘들지만 용산 등지에는 중고품이 많이 깔려있고, 게임매장에서도 대다수가 18인치 모니터를 쓰고있다. 현존하는 18인치 모니터는 대우 제품뿐이며 가격은 23만원선으로 게임 매니아 입장에서는 가장 저렴한 가격으로 고화질을 즐길 수 있는 모델이다.

21인치 모니터
아남 CVM－2500R

21인치이면서 수평해상도 400선이 지원되며(수퍼 단자 사용시) 돔 사운드 시스템을 채용하고 있다. 하지만 이 스피커는 믿을 만한 것이 못되고, 보편적으로 쓰이는 게임기용 모니터로서 화질이 그런대로 쓸만하다.

29인치 모니터
아남 CVM－2949AI

아남의 주력 모델이 바로 이 CVM－2949AI 29인치 모니터이다. 퍼지 AI기능(밝기 자동조절)내장, 외부 기기의 특성에 따라 음질 자동 조정되는 퍼지 AI기능, COMB필터회로 내장, 수퍼 단자 입력시 수평해상도 800선 등 갖가지 첨단 기능이 달려있는 고급 모니터인데 특히 외부 기기의 특성에 따라 음질이 자동 조절되는 기능은 게임기의 특성, 게임의 특성마다 다른 음질을 제공하므로써 더욱 즐거운 분위기에서 게임을 할 수 있게 해준다.

주의 : 아남의 모든 모델은 93년 이후 마쯔시다의 부품 공급을 받지 못해 93년 이전 모델과 94년의 모델에 약간의 품질 차이가 있다.

GAME MACHINE(게임머신)

게임기의 음질은 여기까지 ! !

먼저 게임기의 음질이 어디까지 왔는지 알아보자. 요즘의 게임기들은 거의 미디 수준에 다다랐다고 해도 과언이 아니다. 슈퍼패미컴의 경우 웬만한 퍼스컴에도 없는 PCM을 7음이나 갖추고 있으니 말이다.

CD 게임기의 경우 완벽한 CD 원음, 거기다 원더 메가는 오디오에도 고급으로 쳐주는 1비트 플레이어를 채용하고 있어서 오디오 매니아에게도 부족한 점이 없다. 단지 최장수 게임기로 있는 패밀리 기종이 PSG 3음으로 빈약한데 패밀리라는 게임기 자체가 낙후된 것이므로 여기서는 제쳐 놓기로하자.

그러나 단지 음원으로 성능이 결정 되는 것은 아니다 －

이다. 그러나 도표만으로 설명되지 않는 부분도 있다. 예를 들면 네오지오의 경우인데 네오지오는 슈퍼패미컴이나 메가 CD에 못미치는 음원을 가지고 있으면서 음질은 게임기중 가장 좋은데 이유는 간단하다. 자체에서 사운드 영역으로 지정 가능한 메모리가 크기 때문에 훨씬 깨끗하고 웅장한 음을 재현할 수 있는 것이다. 롬팩의 최대용량이 330메가나 되므로 음질을 제작사측이 원하는 대로 끌어 올릴 수 있다.

또, 패밀리와 HE시스템의 경우 같은 PSG를 채용하고 있지만 HE시스템 쪽이 조금 음이 부드럽게 설계되어 있다. 메가 CD가 헤드폰 단자가 있다고 하지만 본체의 AUX 단자를 이용하는 것뿐이며 원더메가만이 헤드폰 단자와 함께 완벽한 음색 조정장치까지 갖추고 있어 AVG 시스템에 가장 가까운 게 임기라 하겠다.

AV 셀렉터

그런데 이제까지 설명한 것을 AVG 시스템으로 활용하는데 없어서는 안될 것이 있다. 바로 AV 셀렉터라고 하는 것. 기기의 성능이 충실한 모델 하나를 소개한다.

빅터 AV 셀렉터

기존의 모든 셀렉터를 초월하는 기능으로 무장한 셀렉터. 단

자는 네군데지만 각각 입력, 출력이 원터치로 조절되어 편리하게 더빙 작업을 할 수 있으며 그 중 세군데는 슈퍼 단자를 장비, 고화질 게임을 즐길 수 있다. 그리고 기기 내부에는 화질, 음질을 개선해 주는 회로가 내장되어 있어 일석이조의 효과를 볼 수 있지만 구하기 힘든 점이 흠이다.

명인의 게임룸을 탐구하다!

자, 여러분은 이제까지의 설명을 듣고 어느 정도 감이 잡혔는지? 저런, 저런 벌써 눈이 핑핑 돌아가는 친구가 보이는데… 이런 독자들을 놔두고 기획기사를 그냥 마감할 수 있는가! 여기에서 돌컴은 독자 여러분에게 과감히 명인의 게임 환경을 낱낱이 소개할 결심을 하게 된다. 다음에 소개되는 돌컴의 게임 환경에 대한 브리핑을 듣고 난다면 당신도 지금까지와는 다른 게임의 세계에 몰입할 수 있을 것이라고 확신한다.

이돌컴의 게임룸

우와~ 이게 도대체 사람 사는 방이여, 기계실이여? 여하튼 상당히 복잡한 구조를 갖추고 있는 것같다. 그러면 밑의 세부 설명도를 참고해 줏삼!

모든 AVG 기기를 통제하는 AV 셀렉터

이 AV 셀렉터는 지금 모든 단자를 활용하고 있는 상태. 사실 이렇게 조합하는데만도 상당한 연구력을 필요로 할것이다. 4개의 입출력 단자를 가지고 있으므로 일일히 갈아 끼우지 않아도 버튼 조작으로 여러 게임기의 동시 다발 녹화가 가능하다

모니터 - 앰프 - 비디오의 삼박자

아남의 20인치 모니터, 그 밑에 앰프, 그 밑에 파나소닉 수퍼 비디오가 진을 치고 있다. 이와 같은 기계는 중앙 집중식으로 이처럼 배치해 놓아야 침대에서 조작하기가 편할듯… 그러나 리모콘만으로도 조작은 가능하다

오옷! 침대 밑에는 네오지오와 마티가!!

평소 자신의 게임기가 먼지에 쌓여가는 것을 침통한 표정으로 지켜본적은 없었나요… 침대 밑의 빈공간은 이러한 걱정을 말끔히 해결해 준다. 또한, 게임기로 인해 차지하는 장소 문제도 해결할 수 있다. (게다가 마티의 경우는 이런식으로 놓는 것이 신상에 좋을지도?)

마치 발전소에서 뽑아 나오는것 같군…

전원부에서 침대 밑까지는 상당한 거리가 있으므로 전선을 함께 엮어 발에 채이지 않도록 주의하자. 옆에 보이는 것은 슈퍼패미컴과 UFO, 슬라이닥스. 슬라이닥스는 게임기를 여러대 사용함에 따른 전압 부족 문제를 해결해 준다

메인 스피커의 위치에 주의

흔히 스피커의 위치를 신경쓰지 않는데 사실 AVG 시스템에서 중요한것중의 하나가 스피커의 위치이다. 메인이 되는 주스피커는 모니터의 양옆에서 중앙을 향하도록 하부에 설치하고 정면에는 음파가 전진하는데 방해 되는 장애물이 없도록

가끔은 인테리어에도 눈을…

게임기만 가지고 골방에서 게임만 해도 즐거운 사람도 있겠지만 기왕이면 다홍치마라고 뭔가 색다른 분위기를 연출해보면? 자기가 좋아하는 캐릭터, 애키의 대형 포스터를 구해 벽을 장식하자

IBM 시스템으로 게임도 하고

뭐, 없어도 되지만 있으면 좋은것이 바로 IBM 시스템.

서라운드 스피커를 후면에 장착

서라운드 효과를 만끽하기 위해 리어 스피커를 구해 뒷면에 배치하도록. 단, 이 경우는 위치의 설정이 중요하다. 플레이어의 위치에서 후면 대각선으로 양쪽에 배치하는 것이 가장 이상적이지만 가구의 위치를 고려하여 연구하도록 하자

게임뮤직 CD, 게임 녹화 비디오, 애니메이션 비디오, 관련 서적도 잊지말고!

이쪽에는 게임에 관련된 각종 자료를 진열해 놓는다. 이로서 게임천국에의 길도 멀지 않았다?

마치며

이제까지 설명한 내용들이 아무쪼록 여러분의 게임생활을 좀 더 윤택하게 해주기를 바라며 이만 펜을 놓을까 한다. 이제까지 TV와 게임기만을 가지고 단순히 가끔 즐기기만 해오던 유저들에게는 이 내용이 약간 생소하고 멀게 느껴질지도 모른다. 그러나 이제는 게임을 단순히 즐기는 차원이 아닌, 게임을 탐독하며 연구하고 분석하는 시대에 접어들었다고 생각한다. 그런 의미에서 이제까지 설명한 시스템은 자신의 능력이 닿는 내에서 한번 갖춰 볼만하지 않나 하는 생각이 든다. 그러나 자신의 지출 능력을 반드시 고려해야 할것이다. 그럼 여러분도 한번 도전해보기를!

새로운 흐름! 컴퓨터 통신과 게임의 만남

시선집중 1

개인용 컴퓨터

통신게임모드

통신모드 설정

하이텔, 데이콤 등의 통신 서비스로 대표되는 컴퓨터 통신을 게임에 응용하려는 수많은 노력과 그 결과들이 최근 전문지는 물론 일간지에까지 소개되면서 화제가 되고 있다. 디스켓이나 롬팩 등을 구입하여 자신의 PC나 게임기에서 혼자 즐기는 게임에 익숙해 있는 독자들에게는 사뭇 새롭고 신기하기만 한 '컴퓨터 통신을 이용한 게임'을 자세히 살펴보도록 하자.

컴퓨터 통신이란 무엇인가?

컴퓨터 통신이란 간단히 정의하면 '서로 떨어져있는 2대 이상의 컴퓨터를 연결 하여 정보를 교환 또는 공유'하는 것이라고 할 수 있다. 즉, 여러 컴퓨터들을 연결하여 놓고 프로그램이나 자료를 서로 바꾸어가며 사용하는 것으로, 이용 목적과 처리 방법에 따라 공중통신(범용통신이라고도 한다), 사설통신, 근거리통신, 원거리통신 등으로 다양하게 분류되고 있다.

일반적으로는 국내에서는 하이텔, 데이콤으로 대표되는 공중통신 서비스를 컴퓨터 통신이라 부르고 있는데, 이는 강력한 정보처리 능력을 갖추어 여러 사용자(인터넷이라고 불리우는 통신망은 전 세계적으로는 2천만명이 넘는 가입자를 갖고 있다)가 함께 사용하면서 정보를 교환할 수 있기 때문이다.

통계에 의하면 국내 컴퓨터 사용자의 약 70%가 이러한 공중통신 서비스를 이용하고 있으며, 앞으로 보급될 컴퓨터의 90%이상이 공중통신 서비스 사용에 이용될 것이라고 예측되고 있다.

컴퓨터 통신을 위해서는 일반적인 컴퓨터 장비 외에도 추가적인 장비와 소프트웨어가 필요한데, 모뎀(Modem)과 통신 소프트웨어가 그것이다. 모뎀은 컴퓨터의 정보를 전화선을 통해 전송할 수 있는 신호로 변환하거나 전화선을 통해 입력된 신호를 컴퓨터의 정보로 변환하는 역할을 하여 컴퓨터 통신이 가능하도록 하는 중요 장비이고, 통신 소프트웨어는 모뎀과 컴퓨터를 제어해 컴퓨터 통신 작업이 이루어지도록 하는 프로그램이다. (모뎀의 경우 미국 헤이즈사의 스마트 모뎀과 호환성을 갖춘 제품들이 표준으로 쓰이고 있으며 통신 프로그램은 이야기, 슈퍼세션 등이 쓰이고 있다.)

PC만이 가능한 컴퓨터 통신

컴퓨터 통신을 게임에 응용하는 방법을 설명하기 전에 먼저 알아두어야 할 것은 이러한 종류의 게임은 대부분 PC용으로 제한된다는 것이다. 즉 간단히 사용할 수 있으며 조작하기 쉬운 슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이 등의 가정용 게임기에서는 쉽게 적용될 수 없는 것이 바로 컴퓨터 통신을 이용한 게임인

것이다. 이는 컴퓨터 통신을 이용하기 위해 필수적으로 갖추어야 할 모뎀이 가정용 게임기로는 거의 개발되어 있지 않고 개발되어 있다해도 한정된 용도로만 쓰이기 때문이다.

또한 기본적으로 간단하고 편리하게 게임을 즐기기 위한 목적으로 개발된 게임기에 컴퓨터 및 정보기기의 확장된 능력을 부여하여 가격을 높이고 조작을 어렵게 하는 것은 바람직하지 않다. 따라서 '컴퓨터 통신을 이용한 게임=PC용 게임'이라는 생각을 일반적으로 지니고 있어야 한다.

컴퓨터 통신과 게임의 결합

컴퓨터 통신을 게임에 응용하고자 하는 시도는 지금과는 큰 차이가 있기는 하지만 생각보다도 꽤 오래전부터 있어왔다. 초기의 방법은 무척 간단해서, 2대의 컴퓨터를 모뎀과 전화선을 통해 서로 연결해 놓고 자동차 경주, 전투기 대전, 체스, 전략 시뮬레이션, 테트리스 등을 겨루는 것이었다. 비록 그 기본원리는 무척 간단하지만 멀리 떨어진 친구와 게임의 승패를 겨룰 수 있다는 즐거움 때문에 아직까지도 많은 인기를 얻고 있으며, 특히 전략 시뮬레이션의 경우 거의 필수적인 기능으로 자리잡고 있다.

대표적인 작품으로는 테트리스의 아류인 더블 블럭스(DoubleBlocks), 자동차 시뮬레이션으로 경주를 즐길 수 있는 테스트 드라이브(Test Drive), 비행 시뮬레이션형의 격투전 게임 스카이 체이스(Sky Chase)와 X-29, 대표적인 PC용 체스 게임인 배틀체스(Battle Chess), 3차원 액션 게임 둠(Doom) 등을 꼽을 수 있다.

〈컴퓨터를 통한 호스트 컴퓨터와의 연결〉

그러나 이 방법은 단지 2대의 컴퓨터만을 대상으로 하며 게임 자체가 기존 게임들과 별 다른 점이 없는 것들이어서 본격적으로 컴퓨터 통신을 이용했다고 보기는 어렵다.

진정한 컴퓨터 통신 게임

그렇다면 제대로 된 '진정한 컴퓨터 통신 게임'이란 무엇일까? 다음의 조건은 게임 선진국들의 경우를 참조하여 정리한 것으로 이의 기준이 되어줄 것이다.

1. 대표적인 컴퓨터 통신인 공중통신 서비스를 이용하여야 한다.
2. 공중통신 서비스의 여러 통신 정보 중 하나로 취급되어야 한다.
3. 공중통신 서비스에 접속하는 여러 명의 가입자가 함께 즐길 수 있어야 한다.
4. 컴퓨터 통신만으로 경험할 수 있는 즐거움을 제공해야 한다.

〈컴퓨터 통신 게임이 갖추어야 할 조건〉

가까운 일본에서는 니프티서브(Nifty-Serve), PC-밴(PC-VAN)(우리나라의 하이텔과 데이콤에 해당되는 일본의 대표적인 공중통신 서비스)등에서 '인생 시뮬레이션'등의 게임을 제공하고 있고, 각종 어드밴처, 롤플레잉, 시뮬레이션 등을 즐길 수 있는 게임 전용 공중통신 서비스도 여러 업체에서 운영되고 있다. 다음의 예는 공중통신 서비스에서 즐길 수 있는 '인생 시뮬레이션'의 내용으로 컴퓨터 통신 게임의 특징을 이해하는데 도움이 될 것이다.

인생 시뮬레이션 게임을 즐기기 위해서는 먼저 이용자는 자신만의 독특한 캐릭터를 만들어야 한다. 인생 시뮬레이션 게임 내에서 자신의 분신이 되어줄 캐릭터는 성별, 나이, 직업, 학력 등의 다양한 조건에 따라 창조할 수 있으며 이는 게임을 즐기는 이용자 개개인의 취향에 따라 얼마든지 자유롭게 설정할 수 있다. 즉, 30대의 평범한 기혼 남성이 10대의 아이돌 스타인 미소녀를 자신으로 설정할 수도 있고 국민학생이 대기업체의 중역으로 설정된 노인의 역할을 맡을 수도 있는 것이다.

이렇게 일단 인물이 설정되면 컴퓨터 통신상에 구현된 가상의 세계를 이루는 한명의 구성원으로서 참가하게 된다. 실제의 삶과 유사하게 진행되는 통신상의 인생에서 이용자는 다른 이용자들과 연합하여 회사를 설립하고 연애를 즐기며 사회적으로 물의를 일으키는 범죄를 저지르는 등 평소 자신이 열망하고 있었지만 현실에서는 이루지 못했던 꿈들을 충족시킬 수 있다.

위에서 살펴본 것처럼 컴퓨터 통신 게임에서 중요한 점은 사용자들 스스로 게임을 능동적으로 진행시켜 간다는 데 있다. '인생 시뮬레이션' 게임이 처음 공개되었을 때는 관리업체에서 여러 환경과 사건들을 의도적으로 설정하여 이용자들에게 제공하였지만 지금은 이용자들끼리 다양한 사건들을 스스로 만들어 내고 있어 관리 업체가 예상하지 못했던 현상까지도 나타난다고 한다.

컴퓨터 통신 게임의 특성

앞의 예에서 살펴본 것처럼 컴퓨터 통신 게임은 '가상세계의 설정', '능동적 참여', '타인과의 대전'이라는 대표적인 특성들을 지니고 있는데, 이것을 게임의 장르와 연관시켜 살펴보면 시뮬레이션이 가장 컴퓨터 통신 게임에 적합한 것임을 알 수 있다. 따라서 액션등의 타 장르의 게임이라도 컴퓨터 통신을

이용하게 되면 시뮬레이션적인 요소를 많이 도입하게 된다. 또한 공중통신 서비스는 전화회선을 이용하기 때문에 멀리서도 통신이 가능한 반면 통신 속도가 느려 액션 게임등을 컴퓨터 통신 게임으로 구현한다 하더라도 화려하고 복잡한 내용을 기대하는 것은 무리라고 할 수 있다.

하는등 몇배의 노력을 들여야 한다.

충분한 제작 기간과 개발 인원을 갖추지 못하고 개발된 게임은 결국 게임 제작사뿐 아니라 수만명 이상의 가입자를 상대하는 공중통신 서비스 회사에게까지 큰 악영향을 미치기 때문에 게임 제작사의 노력과 고행은 상상하기 어려울 정도이다.

1. 가상 세계의 설정—컴퓨터 통신으로 구현된 가상의 활동 공간
2. 능동적 참여—여러 이용자가 동시에 참여하여 게임을 진행
3. 타인과의 대전—타 이용자와의 경쟁을 통한 목표의 달성

〈컴퓨터 통신 게임의 특성〉

게임 제작사의 입장에서 본다면 독자적인 기술과 아이디어만을 가지고는 만들 수 없는 제품이기 때문에 일반적인 게임들보다도 훨씬 큰 부담을 지니게 된다. 통신 서비스를 제공하고 있는 회사와 유기적으로 연계되어 있어야하고 게임을 이용하는 사용자의 컴퓨터뿐만 아니라 통신 서비스를 제공하는 회사의 사정도 게임 제작을 위해 고려해야 다.

높은 기술력을 가진 게임 제작사와 안정된 통신 서비스를 제공하는 통신 회사가 결합하여 수많은 난관을 이겨내는 노력 끝에 만들어내는 것이 컴퓨터 통신 게임이라고 한다면 너무 과장된 표현일까? 독자 여러분 스스로 개발 과정을 하나씩 상상 해보면 결코 손쉬운 작업이 아님을 이해할 수 있을 것이다.

국내 개발 게임의 모습

국내에서 개발되고 있는 게임들은 외국과는 달리 좀더 감각적인 면을 부각시킨 액션형의 전략 시뮬레이션들로 알려지고 있다. 이는 단순하기는 하지만 의미있는 내용의 전개를 중요한 초점으로 개발되었던 외국의 경우와는 사뭇 다른 것으로 일본을 중심으로하는 화려한 게임들의 영향과 신세대의 감각적인 사고에 맞추려는 의도에 의한 것으로 풀이되고 있다.

물론 내용에 있어서는 기본적으로는 시뮬레이션이기 때문에 컴퓨터 통신 게임이 갖추어야할 중요 요소와 재미는 두루 갖추고 있는 것으로 예상된다. 접근하기 어려운듯 하지만 한번 빠지면 헤어나오기 힘든 '내용의 재미'와 화면만 보고도 반하게 되는 '외형의 화려함'이 적절히 조화된 게임의 등장을 기대해본다.

한가지 걱정되는 것은 외국의 경우 경우 컴퓨터 통신에 대한 지식을 차분히 쌓아올려 게임과 접목시킨데 비하여 국내에서는 컴퓨터 통신과 게임의 특성을 제대로 이해하지 못한 불안한 상태로 너무 제작에만 서두르는 것이 아닌가 하는 점이다. 단순해 보이지만 튼튼한 기획과 성실한 내용, 뛰어난 기술의 삼박자가 적절히 맞아 떨어져 많은 사용자들의 인기를 얻고 있는 인생 시뮬레이션등이 화려하고 아름답지만 곧 싫증을 내게되는 로봇 대전류의 액션 게임에 비해 오래동안 각광받고 있는 외국의 선례를 이해하고 감각적이고 즉흥적인 것보다는 기본 원리와 기술을 습득하는데 노력을 기울여야 할 것이다.

시작은 지금부터…

컴퓨터 통신 게임은 그 가능성과 새로움 때문에 화제의 대상이 되고 있기도 하지만 일면 너무 과장되어 본래의 의미가 왜곡되고 있는 것이 현실이다. 컴퓨터 통신 게임에 관한 제대로된 이해없이 개발되고 있는 여러 게임들과 이를 최첨단의 결정체인양 무조건 보도하는 언론의 모습은 걱정스럽기까지 하다.

국내에서의 컴퓨터 통신 게임은 연약하지만 무한한 가능성을 지닌 갓 태어난 신생아같은 것이라 할 수 있다.

컴퓨터 통신이라는 정보의 거대한 결합속에서 게임은 분명 지금까지와는 다르게 태어날 것이고 이에 대한 기술력을 갖추는 것은 컴퓨터, 컴퓨터 통신, 게임의 3분야에 모두 중요한 의미를 지니게 될 것이다. 또한 컴퓨터 통신 게임은 외국에서도 아직 크게 활성화되고 있지 않은 분야여서 선진국의 엄청난 힘 때문에 쉽사리 경쟁하기 힘든 일반 게임과는 달리 우리가 앞서갈 수 있는 기회가 큰 영역이기도 하다.

지금까지와는 다른 형태와 감각의 즐거움을 제공할 컴퓨터 통신 게임. 이를 주도해 나갈 사람들은 게임 챔프 애독자 여러분과 같은 젊은 신세대들이 될 것임은 분명하다. 잘못된 지식을 과장하려 하기보다는 조용히 기초를 쌓고 첨단 기술이라 자랑하기 보다는 바른 정보를 제공하는 자세를 갖추고 열심히 노력한다면 컴퓨터 통신 게임은 건강하고 튼튼한 청년으로 성장할 수 있을 것이다.

닌텐도의 세계적 미니 게임기도 통신이 가능이 있다

강력한 미래의 통신 좌석 (만화, 마크로스 중에서)

챔프 독자들에게 들려주는

사랑칼럼

성수의 세발자전거

이상천/대학생

화창한 봄이다. 봄이면 언제나 나는 아련하게 떠오르는 영상을 마음에 품게 되곤 한다.
내가 몇 살이었는지도 정확히 알 수 없고, 그 곳이 정확히 어디인지도 기억나지 않지만, 나는 하얀 스타킹에 짧은 반바지, 먼지가 뽀얗게 앉은 흰 남방에 멜빵을 하고서 아주 작은 세발자전거 위에 앉아 열심히 발을 굴리고 있었다. 그 당시 내가 느끼던 속도감은 대단한 것이었고, 나는 봄햇살을 등에 지고 이미 발갛게 그을린 얼굴에 인상까지 써가며 재빠른 페달을 밟고 있었다. 그 때의 나에게는 분명 세상에 대한 많은 꿈, 그러니까 아무 것도 손상되어지지 않고 가장 커다란 모습으로 존재하는 그런 소년의 꿈이 있었다.

올 해의 봄은 어느 때보다도 나에게 그 세발자전거의 영상을 많이 떠올리게 하였다. 작년 군대를 제대하면서 우연히 친구의 권유로 알게된 '빛드리'라는 보육시설 봉사 모임에 들게 되었고, 그 곳에서 나는 많은 어린 동생들을 보고, 그 때의 내 모습을 새삼 다시 만났던 것이다.

소영과 성수 남매도 그들 중의 하나였다. 소영이는 국민학교 4학년, 성수는 국민학교 2학년이었고, 그들이 다른 아이들과 조금은 다른 면이 있었다. 고작 한달에 한번 아이들과 시간을 함께 하는 것이기 때문에 붙임성있는 온화한 성격이나 내성적이고 수줍어하는 아이들과는 차라리 쉽게 친해질 수 있었다.
그러나 소영이와 성수는 달랐다. 그 아이들은 우리를 필요로 하지도 않았고 어떤 호의나 관심을 보이지도 않았기 때문에 걱정되기도 하고 어느때는 화가 나기도 했다.
그렇게 그 남매와 나는 많이 싸우고 서로를 조금은 미워했는지도 모른다. 시간이 지나고 만나는 횟수를 거듭하면서 처음에는 두렵고 조심스럽던 행동도 없어져버리고 그들에게 걸었던 작은 희망도 자취를 감추게 되었다. 결국 아주 평범한 형과 불량스러움이 몸에 밴 어린 동생들이 만나 그저 시간들을 보내고 있다는 느낌이 나에게 들기 시작하였다.

'내가 어떤 생각으로 그들을 대하는가? 그들에게 나는 과연 어떤 의미의 사람일까? 내가 과연 그들에게 무엇을 주고 무엇을 얻겠다는 것인가? 우리는 결국 어떤 형태의 인간관계도 제대로 성립시키지 못하고 마는 것이 아닌가? 내가 그들을 이해할 수 있다는 것은 자만이 아닐까? 어떤 마음으로 그들을 만나야 하는 것인가?'

나는 차츰 어린 동생들과의 관계에 회의를 가지게 되었던 모양이다.
결국 그들에게 다가간다는 것은 형식적인 만남에 불과한 것이 될 뿐이라고까지 생각하게 되었다. 그들을 깊이 사랑하기에도 아니면 그저 지나쳐 가기에도 많은 갈등이 있었던 것이다.

나는 겉으로는 '빛드리'의 부회장으로 선출되었고 많은 적극성을 보이면서 지내고 있었지만, 마음 한 구석은 언제나 뿌연 연기에 싸인듯이 개운하지가 못했다. 활동이 있는 날은 김밥과 음료수 등 먹을 것과 우리 나름대로 머리를 짜낸 인형극 등의 프로그램을 준비해 가서 동생들과의 즐거운 시간을 위해 노력을 아끼지 않았다. 소영과 성수 뿐만이 아니라 어쩌면 나를 보고 웃고 있는 아이들 모두가 소영과 성수가 나에게 표현하는 그런 마음을 어딘가 가지고 있을 것이라고 생각되어지기도 하였지만, 나는 그저 평범한 큰 형으로 내비쳐지도록 행동을 하였다.

어느 일요일, 우리 '빛드리' 회원들은 아이들과 운동장에서 공을 가지고 축구를 하였다. 여자 아이들, 남자 아이들 할 것 없이 모두 씩씩하게 먼지를 날리며 공을 차는 것이다. 그리고 나도 오랜만에 이런 햇살 속에서 어린시절을 회상하며 공을 차는 것이다. 가슴을 펴고 공을 잡기 위해 뛰어가다보면 때론 눈이 부시도록 햇살이 내 앞을 가로 막는다. 그리고 동생들 각자의 앞에도 그 강렬한 찬란함은 놓여있다.

성수와 내가 공을 향해 같이 뛰고 있었다. 몸집에서 비교가 안되지만 우리는 당당한 경쟁을 하고 있었다. 성수의 몸은 보기보다 탄탄하고 순발력이 좋았다. 그리고 이를 악물고 뛰는 모습은 게임에 얼마나 진지한가를 그대로 드러내주고 있었다. 나도 그 아이에게 지기가 싫었다. 서로 공을 차지하려 다투다가 성수가 발에 걸려 넘어졌다. 순간 툭툭 털고 일어선다. 특유의 욕설이 나올 법도 한데 주먹만 더 꽉 쥘 뿐이다. 나에게 눈길조차 주지 않고 다시 공을 향해 뛰어간다. 그에게 뿌려지는 등 뒤의 햇살이 왠지 고맙게 느껴졌다.

축구를 끝내고 난 우리들 모두는 땀으로 흠뻑 젖어 있었다. 상기된 얼굴에 먼지까지 푹푹 날려 아무 말이 없어도 몰아쉬는 숨소리가 요란하다. 누군가 커다란 주전자를 들고 오더니 돌려가며 물을 마신다. 내 옆에 있던 성수가 주전자를 받아 나에게 내밀었다.

"형, 먼저 마셔요."

내가 마시기가 무섭게 주전자를 되받아 입을 대고 벌컥벌컥 마시더니,

"다음 번엔 야구를 했으면 좋겠어요. 발야구로 하면 여자애들도 잘할 수 있고, 몸집이 차이가 나도 공평할 것 같아요."

퉁명스럽게 말하는 것이다.

그날은 좀 더 그 녀석들과 함께 있고 싶었다. 그들에게 내가 필요해서가 아니다. 우리들에게 친근감이 형성되고 있다는 것이 느껴졌기 때문에 헤어지기가 많이 아쉬웠기 때문이었다.

내가 타고 다니던 세발자전거를 그들도 각자가 지니고 있다. 그리고 각자 나름의 운전을 이미 시작하고 있는 것이다. 올바른 눈으로 보아주기만 한다면 소외되는 일은 없을 것이라고 믿고 싶다. 서로 똑같은 사람임을 인정하고 관계를 이루어 나간다면 어떠한 만남도 결코 겉치레뿐인 공허함을 남기지는 않으리라.

알림

사랑칼럼의 공간이 마련되어 있습니다.
비록 작은 공간이지만 우리 아이들에게 들려주는 부모님, 선생님, 형님들의 따뜻한 글들은 세대간의 공감대를 넓혀 줄 것입니다.
챔프 독자들에게 들려주고픈 글들을 기다립니다.
글을 보내주신 분께는 소정의 고료를 보내드립니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 「사랑칼럼」 담당자 앞
우편번호 : 140-111
문의전화 : 702-3213

신세대 게임 주변기기 컨테스트

최첨단 영상문화의 발전과 더불어 이에 질세라 차세대 게임기도 물밀듯 쏟아지는 게임의 제 3세대기. 하드웨어 기능이 다양해짐에 따라 주변기기도 많은 신장세를 보이고 있음은 부인할 수 없는 사실이다.

다량의 주변기기 출현으로 이제는 죠이스틱에 자신을 맞추는 시대가 아닌 자신이 선택할 수 있는 편리한 시대로 접어들었다.

유저들의 욕구와 판매 회사의 식상함 극복 발상이 게임 장르의 다양화 및 다인 플레이 가능 등 조이스틱과 패드를, 발전시켜 온 것이다.

단순 버튼 조작에서 연사 기능은 물론, 다기능을 특징으로 하는 버튼까지 챔프 독자들이 용도별로 선택할 수 있도록 새로운 기획을 구성해 보았다.

패드

●커맨드 등록형 패드

이매지니아 프로패드 (이매지니아/3,980엔)

이미 30 종류의 커맨드가 기억되어 있고 또한 6개의 오리지널 커맨드의 등록이 가능하다. 이외에도 연사 기능과 슬로우 설정 등도 있으며 투명한 몸체가 매력적이다. SFC 전용.

필살 커맨드 컨트롤러 (코나미/3,500엔)

커맨드 프로그램 기능을 탑재한 SFC용 패드. 슬로우 기능과 재생이 가능하며 '30발/초'의 연사기능은 패드 중 가장 뛰어난 것으로 평가받고 있다.

●연사형 패드 모음집

슈퍼 호리 코만더 (호리전기/2,680엔)

SFC용으로 만들어진 연사 최고 (24발/초)까지 가능한 슈퍼 패드. 물론 슬로우 기능과 자동 연사를 해주는 홀드 기능도 탑재되어 있다.

아스키 패드 (아스키/2,980엔)

각 버튼 '20발/초' 연사가 가능한 SFC 전용 패드. 자동 연사가 가능한 오토 기능과 게임 난이도를 바꿀 수 있는 슬로우 기능 탑재.

슈퍼 조이카드 (허드슨/2,480엔)

SFC용 패드. 3단계 조절이 가능하며 최고 '16발/초'까지의 연사가 가능하다. A, B, X, Y 버튼으로 독립하여 교체 사용한다.

●격투 게임용 친절 설계

PC엔진 격투 게임용 패드. 2, 6버튼의 교체가 가능하여 보통 패드로도 사용 가능하다. 연사기능과 슬로우 기능도 탑재.

화이팅 코만도 PC (호리전기/2,980엔)

화이팅 코만더 (호리전기/2,680엔)

LR 버튼을 정면에 배치하여 「스화 2」형 격투게임을 의식하여 만들었다. 각 버튼 '24발/초'의 연사 기능이 장착되어 있어 유저의 안방에서 이혼다와 우춘리도 이젠 여러분이 마음껏 조종할 수 있다. SFC 전용.

아랑전설 2 코만더 (호리전기/2,980엔)

「아랑전설 2」에 등장하는 8인 캐릭터의 필살기와 초필살기가 미리 기억된 패드. 실패하는 일이 거의 없이 필살기가 구사된다.

메가 코만더 (호리전기/2,680엔)

3→6버튼의 교환과 최고 '29발/초'의 독립 연사가 가능한 MD용 패드. 자동 연사를 해주는 홀드 기능 장착.

NEW호리 코만더 (호리전기/1,500엔)

신형 패밀리에 대응한 컨트롤 패드. 3단계의 조절이 가능한 연사 기능이 A, B버튼에 대응하고 있다.

달인 (무민/3,480엔)

큰 패드에 6버튼의 뛰어난 MD용 패드. 각 버튼에 3단계의 교체 가능한 연사 기능이 탑재. 슬로우 기능도 장착되어 있다.

조이카드 MK Ⅱ (허드슨/1,980엔)

패밀리용 컨트롤러 패드. SFC용과 같이 A, B버튼으로 독립한 연사 기능이 탑재되어 있다. 3단계까지 교체 가능하다.

아스키 패드 MD-6 (아스키/3,980엔)

각 버튼에 '24발/초'의 독립 연사 기능을 장착한 MD용 컨트롤 패드. 오토 연사와 슬로우 기능도 가능.

죠이스틱

「스화 2」, 「아랑전설」 등의 격투 게임 유행과 더불어 한층 주목이 집중된 죠이스틱. 스피드 감 넘치는 게임 라이프를 충실히 약속해 준다.

●무선 패드 시스템

세가 코드레스 패드셋트 (세가/4,800엔)
이 패드를 사용하면 코드의 번거로움을 개의치 않고 기분 좋게 즐길 수 있다.

듀얼터보 (어클레임 저팬/6,800엔)
SFC용 무선 컨트롤러 시스템. 2단계 교체 가능한 자동 연사 기능과 슬로우 기능이 탑재되어 있다.

하이퍼빔 (코나미/5,800엔)
SFC와 FC 양쪽 모두 사용 가능한 코나미의 무선 시스템. FC에서 사용할 때에는 XY 버튼이 연사 버튼이 된다. 1플레이어 전용.

무선 멀티패드 (요네자와/5,800엔)
케이블의 번거로움을 해소하였으며 5인까지 동시 플레이가 가능한 SFC용 무선 패드 셋트. 연사 기능이 첨가되었다. (와이어레스 패드만/3,200엔)

●캡콤 전용 「스화 2」 대응 스틱

캡콤 파워스틱 화이터 (캡콤/9,800엔)
아케이드 초히트 작 「스화 2」의 SFC용을 향해 설계된 캡콤 오리지널 파워스틱. 케이블을 교체해 FC에도 대응.

전용 코드레스 어댑터 (캡콤/7,800엔)
SFC, FC용 컨트롤러, CPS 화이터 전용 코드레스 어댑터. 약 5m에서의 원격 조작이 가능하며 2인 동시 플레이도 가능하다.

캡콤 파워스틱 MD (캡콤/9,800엔)
메가드라이브용 CPS 화이터. 조작성이 뛰어나며 중량감이 있는 몸체가 아케이드와 같은 흥분을 제공해 준다. 코드레스 어댑터 사용은 불가능.

아스키 스틱 슈퍼 L5 (아스키/2,980엔)
SFC용 한손 조작 컨트롤러. A, B, X, Y 각 버튼에 연사,슬로우 기능이 장착되어 있다.

●빠찡꼬 전용 패드

빠징꼬 컨트롤러 FC용/PC용 (코코넛츠 저팬/각 5,800엔)
코코너츠 저팬 제작의 빠찡코 게임(빠치오군4)에 대응한 컨트롤러. 가정에서 빠찡코 오락실에 들어간 기분이 되는 것이 장점이라고 할까.

●오락실을 안방으로

화이팅 스틱 멀티 (호리전기/8,900엔)
SFC, MD, PC엔진의 3종류에 대응한 1대 3역의 죠이스틱. 버튼 설정이 2패턴 탑재되어 있어 편리하다.

화이팅 스틱NEO (호리전기/8,800엔)
네오지오 최초로 오락실용에 근사하게 만든 파워스틱. 스틸플레이트를 사용해 중량이 약 1.3KG. 독립 연사 기능도 탑재.

액션이 많은 MD용에 적합●

아케이드 파워 스틱/6B (세가/6,800엔)
MD전용의 6버튼 죠이스틱. 아케이드용 TV 게임의 컨트롤러와 같은 부품으로 만들어진 것이 특징. 가정에서 오락실의 기분을 맛볼 수 있다.

화이터 스틱 (아스키/3,980엔)
격투 게임에 가장 적합한 화이터즈 스틱이 메가드라이브에 등장. 각 버튼에 독립 연사 기능을 탑재해 중량감있는 몸체가 특징적이다.

XE－1 ST (마이컴 소프트/5,900엔)
아케이드용 게임기에 가까운 메카니즘을 사용해 연사 기능 등을 없애 하이코스트 퍼포먼스를 실현. 별매 어댑터를 연결하면 PC엔진에도 대응.

XE－1 AP (마이컴 소프트/13,800엔)
독특한 양날개로 감싸쥐는 듯한 포름이 참신한 조이패드. 트리거 버튼이 8종류나 탑재되고 전용 어댑터를 접속하면 PC엔진에도 대응.

●중량감이 매력적이라고 할까!

XE－1 SFC (마이컴 소프트/13,200엔)
1칩, 마이컴을 탑재한 슈퍼 죠이스틱. 필요한 기능을 거의 탑재해 손가락 위치를 자유롭게 잡을 수 있는 아크 버튼을 채용하고 있다.

슈퍼 아스키 스틱 (아스키/6,500엔)
최고'30발/초'의 고속 연사를 가능케 한 SFC 전용 죠이스틱. 오토 연사 기능과 슬로우모션 기능을 탑재.

화이터 스틱 (아스키/3,980엔)
격투 게임에 최적함을 자랑하는 6버튼 죠이스틱. '8－30발/초'의 고속 연사 기능 장착. 중량감있는 스틸프레이트를 채용하여 쾌적한 플레이 환경을 실현했다.

필살기 코너

Virtua Fighter 버철화이터

●아케이드 ●절찬 인기중 ●세가

지난호 챔프에서 공개한 버철화이터 필살기 공개가 부족했다는 독자의 의견이 있었습니다. 이에 챔프에서는 숨은 노력끝에 아직 까지 발견되지 않은 필살기와 그외 기술들을 아낌없이 제공하고자 합니다. 지난호를 참고로 완벽 보완한 최고 필살기를 숙련하여 아 케이드의 제왕이 되지 않으렵니까?

버철화이터에 아직 자신이 없는 유저들은 이제 이 코너가 마지막이라 생각하고 필견(반드시 봐야지…)하기 바라겠습니다.

버철화이터 8인의 필살기 완전공개!!

AKIRA 아키라

●유파—팔극권
●특수기—타격기

연환퇴	→→K	입
리문정주	→→P	입
맹호경파산	검은색 ↓→P	입
도신수퇴	←P(근접)	—
창하포	↘P(다)	—
상보정추	→P	입
심의파	↙→P(근접)	입
철산강	←→→P+K	입, 포
요자선림	←↘P+K(근접)	입

※(p)—펀치, (k)—킥, (G)—방어, (검은색→)——레버 입력, (→)—레버를 짧게 입력, (근접)—던지기 기술, 상대와 근접한 거리에서 입력, (포)—자신이 업드린 상태에서 입력, (다)—상대가 다운되었을 때에 입력, (1)—상대가 업드려 있을 때 입력, (2)—상대의 상단공격을 피한 후 입력, (3)—토 킥이 먹힌 후 입력, (4)—업드린 상태에서 서기까지의 사이에 입력, (5)—1발째 펀치 공격이 먹혔을 때에 입력.

JACKY 잭키

스피닝 백 너클	←P	입, 포
엘보 스핀 킥	→PK	입, 포
스피닝 암 킥	검은 ←PK	입, 포
넥 브리커 드롭	→→P(근접)	포
서머솔트 킥	↖K	입, 포
라이징 엘보	→P	입
더블 스피닝 킥	KK	입, 포
더블 스핀 너클	검은 ←PP	입, 포
스피닝 킥	K+G	입, 포
레그슬라이서	K+G(포)	포
더블 펀치 스냅 킥	PPK	입, 포
니 킥	→K	입
토 킥	↓K	입
대쉬 해머 킥	→→K	입
펀치 스핀 킥	PK	입, 포
펀치 로우 스핀 킥	P 검은 ↓K	포
스피닝 로우 스핀 킥	검은 ←P 검은 ↓	포
스랜트 번너클	↙P	포
스랜트 로우 스핀 킥	검은 ↓P 검은 ↓K	포
콤보 엘보 스핀 킥	PP→PK	입

●유파—절권도
●특수기—회전차기계

JEFFRY 제프리

●유파—펀크라치온
●특수기—던지기

토 킥 해머	↓KP	입
아이언 클로우	↓P(1)	—
대쉬 엘보	→→P	입, 포
스매쉬 어퍼	검은 ↘P	입, 포
더블 어퍼	검은 ↘PP	입
엘보 해머	→←P	입
니 어택	→K	입
토 킥	↓K	입
보디 리프트	←P(2)	—
어쉰 건 니 라프트	검은 ↓ 검은K→(1)	—
스프래쉬 마운틴	↓↘P+K(근접)	—
	↓↘→P+K+G(3)	—

SARAH 사라

일루션 킥	↘KK	입
더블 조인트 패드	→PK	입
콤보 라이징 니	PPPK	입, 포
넥 브리 카 드롭	→→P(근접)	포
서머솔트 킥	↖K	입, 포
라이징 엘보	→P	입
밀러쥬 킥	↘KKK	입
스텝 니	→→K	입
레그 슬라이서	K+G(포)	포
더블 펀치 스냅 킥	PPK	입, 포
니 킥	→K	입
토 킥	↓K	입
잭 나이프 킥	↘K	입
펀치 사이드 킥	P 검은 ↓K	입, 포
라이징 니	검은 ↓→	입, 포
토 킥 사이드	↓KK	입
콤보 라이징 킥	PP↗K	입
콤보 서머솔트	PP↑K	입, 포
더블 스텝 니	→K↓K	입
하이 킥 스트레이트	KP	입, 포

●유파—절권도
●특수기—무릎게 연속 공격

WOLF 울프

바디슬램	→p(근접)	—
액스 래리엇	→→p	포
더블 암 스플렉스	↙P+K+G(1)	—
숄더 어택	←→P	입, 포
소닉 어퍼	↘P	입, 포
바티칼 어퍼	검은 ↘P	입
니 블래스트	→K	입
자이언트 스윙	←↙↓↘→P(근접)	—
스플래쉬 마운틴	↘↘P+K(근접)	—

●유파— 프로레슬링
●특수기— 던지기술, 원거리 공격

PAI 파이

선풍아	K+G	입, 포
연선파류	←P(근접)	—
연환전신각	PPPK	입, 포
선풍연진	←→P(근접)	—
천지두락	→↓P(근접)	—
연선축	K+G(포)	포
배전퇴	↖K	입, 포
연환전산소각	PPP 검은 ↓K	포
퇴등리선각	K(4)	입, 포
쌍권선풍퇴	PPK	입, 포
연환배전각	PPP ↖K	입, 포
도신음장	→→P+K(근접)	—
전음장타	↘P(다)	—
연권선풍아	PK+G(5)	입, 포
연권연신축	P 검은 ↓K+G(5)	포

●유파—연청권
●특수기—영격기

KAGE 카게

수차 차기	↖K	입, 포
고연락	←P (근접)	—
영하	←→P(근접)	—
유영각	→→K	포
회전자뢰각	←↙↓↘→K	포
후전자뢰각	→↘↓↙←K	포
도하	P+K+G(근접)	—
머리차기	→P	포
회전차기	K+G(포)	입, 포
날라차기	검은 ↓ 검은 →K	입, 포
선풍차기	←←K	입, 포
열장각	PPK	입, 포
산탄풍신각	PPP ↖K	입, 포
전용비상각	→→P+K+G	포

●유파—엽은류유술
●특수기—던지기술, 원거리 공격

LAU 라우

선풍아	k+G	입, 포
전신파인장	←→P(근접)	—
연환전신각	PPPK	입, 포
사장장	검은 ↘P	입, 포
사하장	↘P	입, 포
연선축	K+G(포)	입, 포
호각배전	↖K	입, 포
추격	→P	입
연환전신소각	PPP 검은 ↓K	포
유차선전	P(근접)	—
퇴등리선각	K(4)	입, 포
쌍권선풍퇴	PPK	입, 포
연환배전각	PPP ↖K	입, 포
열화호첨각	↗+K	입, 포
연권선풍아	PK+G(5)	입, 포
연권연선축	P 검은 ↓K+G(5)	포
연장선풍아	검은 ↘PK+G(5)	입
연권연선축	검은 ↘ 검은 ↓K+G(5)	포

●유파—호연권
●특수기—타격기

와일드 트랙스

「스타폭스」에 이어 슈퍼 FX 칩을 탑재한 「와일드 트랙스」가 등장했다! 4대의 귀엽고 개성있는 경주차가 누비고 다니는 3D 경주화면은 지금껏 경험하지 못했던 스피드의 한계를 느끼게 할 것이다. 특히 2인 경주를 비롯한 다채로운 모드가 지원되므로 이것 하나 사시면 자손 만대 길이 물려가며 즐길 수 있을 것이다.

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/5/27	장르	레이스	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	닌텐도	용량	미정	대상 년령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	ABⓒ DEF

특종! 3D 액션 레이싱 게임이 개최된다!!

「마리오 카트」의 즐거움과 「F-ZERO」의 스피드를 결합한 다음, 슈퍼 FX의 칩으로 맛을 더한 「와일드 트랙스」. 이걸 재미없다고 할 사람이 누구인가!

2인 대전도 가능해서 숨막히는 대결을 펼칠 수 있다

폴리곤 처리된 그래픽

각기 다른 타입의 경주차 4대가 모두 조작성이 뛰어나고 3D 타입으로 펼쳐지는 경주도 현장감 넘친다.

특히 폴리곤 처리된 그래픽은 질감과 스피드면에서 타의추종을 절대 불허한다.

가드 레일과 바위, 급경사의 내리막길 등이 눈 깜짝할 새에 코 앞으로 다가온다. 다른 가정용 게임기에서는 상상할 수 없는 와일드 트랙스만의 세계인 것이다.

순식간에 다가오는 가드레일 부딪히면 데미지를 입지만 그것조차 재미있다

파워풀하고 스피드 넘치는 경주 화면

경주 게임에 있어서 필수 요소인 스피드감은 지금까지의 경주 게임과는 품격이 다르다

2개의 깃발 사이를 통과하면 점수를 획득한다

보너스 게임이 추가되었다!!

게임 도중의 보너스 면에는 대형 트럭을 조작하는 스테이지가 있다. 그런데… 이 트럭의 움직임이 심상치 않다! "우와~ 이건… 마치 진짜 트럭을 운전하는 듯한 느낌…!"

이렇게 큰 트럭을 어떻게 몰 것인가!

작고 귀엽지만 결코 무시할 수 없는 꼬마들!

4WD (초보자용)

보디	가속	최고속	스티어링	타이어 그립
강함	가속 중시	160km/h	무겁다	높다

헤비급 몬스터가 나가신다!

중량급 몬스터 머신. 그러나 스티어링이 무겁고 스피드를 내기 어려운 것이 단점이다

4WD의 타이어 움직임을 완벽하게 표현하고 있다

거대한 몸집에 대형 타이어가 매력적인 4륜 구동차량. 대형 타이어의 안정된 그립으로 착실히 주행할 수 있기 때문에 초보자에게 더없이 편리한 머신이다.

COUPE(쿠페) (중급자용)

보디	가속	최고속	스티어링	타이어 그립
보통	보통	190km/h	보통	낮다

티코만한 몸집에 스쿠프처럼 달려대는 쿠페

세련된 디자인과 민첩성이 돋보이는 매력 만점의 자동차

FF 기종인 쿠페는 4WD의 느린 스피드에 싫증난 사람들에게 권할 만한 자동차이다. 안정된 주행 성능과 스티어링 감각과 더불어 부스타를 사용했을 때의 메타 소비량이 타기종에 비해 월등히 적기 때문에 한층 공격적으로 달릴 수 있다.

2WD

보디	가속	최고속	스티어링	타이어 그립
보통	평균치 이상	220km/h	—	높다

때로는 두바퀴로 달리고 싶은 플레이어를 위하여!

자유 트랙과 스피드 트랙 등의 마스터 클래스를 클리어하면 선택할 수 있는 2WD. 그 이름대로 바퀴가 둘 달린 오토바이이지만 그 주행감은 어느 기종에도 뒤지지 않는다.

코너에서의 균형은 오른쪽(R)과 왼쪽(L) 버튼으로 체중 이동을 하며 안정된 자세를 취한다.

총알처럼 달려나가는 주행 속도는 F-타입에 못지않다

여러 각도에서 달려보면 머신의 성능을 알 수 있다

F-타입 (상급자용)

보디	가속	최고속	스티어링	타이어 그립
약함	고속 중지	220km/h	가볍다	보통

음속을 능가할 듯한 F-타입. 그런데… 부딪혀도 괜찮은겨?

어쨌든 우선은 머신에 익숙해지지 않으면 저속일지라도 위험하다

바람을 가르듯 코스를 누빈다!

곡선에서 탁월한 기능을 발휘하는 핸들과 고속에서도 안정된 주행이 특징이다. 이 머신으로 스피드를 낸다면 지금까지의 경우 게임 사상 가장 비싼 과속 딱지를 떼게 될 것이다.

SD건담 GX

슈퍼컴보이	현 지 발매일	94/5/27	장르	시뮬레이션	화면외국어 난이도	일본어 중
	제작사	반다이	용량	8M	대 상 년 령	고교생 이 상
	현 지 발매가	9,800엔	기타	GX 칩 내 장	게 임 난이도	A B C D E F

전작 SD 건담 X의 발매로부터 약 2년, 그 유명한 SD 전사들이 더욱 파워 업해서 돌아왔다. 등장하는 MS(모빌슈츠)도 한층 늘어 건담 팬은 기절초풍의 재미를 느낄 것이다.

연기에 연기를 거듭한 후 드디어 지난 27일 발매된 게임 SD 건담 GX. 이번에는 전작에서 변경된 게임 시스템에 대해서 상세히 소개하고 자군을 승리로 이끄는 기본 테크닉을 소개하도록 하겠다.

완성도 높은 시뮬레이션 게임

과격한 배틀을 기대할 수 있는 이 게임은 기다린 만큼 완성도도, 게임 밸런스도 큰폭으로 파워 업하여 등장하였다. 전작 이상으로 복잡하고 어렵게 된 SD 캐릭터들을 만날 수 있다.

컴퓨터를 상대로 혼자서 플레이해도, 친구들과 플레이해도 재미있는 「GX」

방대한 수의 모빌슈츠와 모빌 아머를 파악하는 것이 승리의 열쇠?

파워 업의 액션 배틀 전투 시스템

전투 시스템에서는 낯익은 MS끼리의 액션 배틀 이외에 3D 슈팅적인 배틀도 첨가되었기 때문에 한층 액션의 기교가 필요하게 되었다.

배틀 신은 보다 화려하게 되었다

3종류의 배틀 모드

전투는 전부 3종류이다. MS에 의한 액션 배틀과 전함의 포격에 의한 간접공격은 전작과 같지만 「GX」에서는 전함과 MS가 접하고 있을 경우의 배틀은 3D 슈팅으로 변경되었다. 그렇기 때문에 전작에서는 전함의 포격에 대해서는 어찌할 도리가 없었던 MS도 반격할 수 있게 되었다.

MS VS MS

낯익은 액션 배틀

MS VS 전함

전함의 포격을 피하고 접근해 간다

전함 VS 전함

전함에 의한 포격, 지원효과가 크다

6종류의 오토배틀

아군의 MS가 2기 이상 있을 경우의 대 MS전에서는 조작을 오토로 하면 6개의 명령을 낼 수 있다. 계속해서 적을 공격시키는 것과 상황은 어찌됐든 살아남기 위해 도망가는 것 등 상황에 맞추어 구별하여 사용해보자.

액션에 자신이 있는 사람은 매뉴얼로 싸워보자

액션에 자신이 없는 사람은 오토 커맨드를 사용하자

명령일람표

종류	특징
노말	통상의 전투
돌격	적극적으로 적을 공격한다
일격	일격이탈을 펼친다
생존	가능한 한 싸우지 않게 된다
호위	목표를 호위
집중	특정의 목표를 집중 공격한다

전함 대 MS의 배틀. 방심하면 누까짝한 사

면밀한 작전이 필요한 보급 시스템

플레이를 하여 최초로 느끼는 것은 보급이 엄격히 되었다는 것이다. 전작에서는 전혀 생각할 필요가 없었지만 「GX」에서는 보급을 얼마나 잘 활용하는가가 승부의 포인트가 된다.

각군마다 보급선이 등장한다

보급은 매우 중요하게 설정되었다

보급로의 정비가 중요

전함과 MS가 가스결여 상태로 되어 버리면 그 이후는 보급을 하기까지 매턴 1칸씩밖에 이동할 수 없게 되어 버린다.

적군이 있는 곳까지는 얼마 되지 않는다.

하지만 가스의 잔량이 조금인데…

이 상태로 힘껏 이동을 해버리면 EMPTY와 가스결여 표시가 나온다

가스가 없어져 버리면 1칸씩밖에 이동할 수 없게 되어버린다

장거리 이동엔 보급선을 활용

새롭게 등장하게 된 보급선은 전함의 보급을 하는 중요한 역할을 담당하고 있다. 넓은 우주 맵을 이동하기 위해서는 필요 불가결한 존재이다.

가격은 그다지 비싸지 않은 보급함

보급시키고 싶은 전함의 옆으로 이동

부지런한 보급을 위하여 노력, 노력, 노력!!

각군의 MS를 소개

어느 MS가 우선일도 등장했는가를 한눈으로 알 수 있다

V건담도 등장한다

새롭게 등장하는 MS는 전부 23체이다. 단, 새롭게 등장했다고 해도 그프와 그라브로라는 전작에는 등장하지 않았던 MS들도 있다. 또 전작의 CV(크로스폰 번가드)군은 잔스컬 제국군과의 연합군으로 변경되어 연방, 아크시즈, 티턴즈, 네오지온군의 총 5개로 되어 있다.

연방군

GPO3DBM, 건캐논, 건이지, SP-MK, GP-01FB, V건담, 리가지

네오지온군

발바로, 가베라, 그래브로, 자엘, 구프

CV&잔스컬군

아비글, 콘티오, 샌드류, 조로, 갈그유

티턴즈군

사이코 건담 MK1, GP-02A, G-알렉스

아크시즈군

노이에질, SZ-DIAS, 겔

FIGHTER'S HISTORY
화이터즈 히스토리

슈퍼컴보이	현 지 발매일	94/5/27	장르	액션	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	데이타 이스트	용량	20M	대 상 년 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	9,800엔	기타	카트리지	게 임 난이도	A B C D E F

네오지오용과 함께 새로운 액션 게임을 붐을 일으킬 신세대 액션 게임인 화이터즈 히스토리! 장장 20메가라는 엄청난 메가에서 나오는 그래픽과 사운드는 압도적이다. 그리고 또 하나! 이 화이터즈 히스토리는 가뭄에 단비와 같은 동시발매 게임이다. 여러분은 오랜만에 정품 슈퍼컴보이 게임을 즐길 수 있게 되었다.

격투가들의 길을 막는 두명의 보스!

세계 최강의 자리를 손에 넣기 위해 모인 10인의 용사들. 정말 자신만의 독특한 무술을 가지고 나와 최강이라고 자부하는 용사들이지만, 그들 앞에는 엄청난 장애물이 놓여져 있다. 단지 자신들의 라이벌을 무찌르는 것만으로 최강이 되는 것은 아니다.

마지막에 이 용사들을 기다리고 있는 2인의 보스! 이 보스를 쓰러뜨려야만 당신은 세계 최정상의 격투가가 될 수 있는 것이다.

크라운

10인의 라이벌을 쓰러뜨리면 나타나는 수수께기의 삐에로! 재미있는 모습을 하고 있는 캐릭터이지만, 그의 실력은 최고이다. 만만하게 생각하면 언제 당할지 모른다.

칼노프

자신의 신의 심부름 꾼이라고 부르는 이 친구는 엄청난 괴력의 소유자로 백전백승을 자랑하는 최고의 실력자이다. 정말 신의 심부름 꾼이라고 불릴 정도로 뛰어난 실력을 가지고 있다.

우스꽝스러운 공격

실력을 가지고 있는지… 나쁘다. 어느 정도의 웃음 소리가 왠지 기분

공포의 똥배치기

공격하는 기술 같이 배를 부풀려 아랑전설의 체신장과

체크

약점 시스템이란?

이 게임의 특징 중 하나가 약점 시스템이라고 하는 것이다. 전 캐릭터들은 몸 어딘가에 반드시 약점을 하나 가지고 있다. 처음에 이 부분을 공격하면 어느정도 버틸 수 있으나 계속 그 캐릭터의 약점을 공격하면 방어가 약해지고, 종국에는 기절하게 된다. 이 점을 잘 이용, 게임을 진행하면 도움이 될 것이다.

다채롭고 화려한 필살기가 최고 매력!

액션 게임의 생명은 역시 다채롭고 화려한 필살기이다. 상황에 따라 일반 기술을 적절히 사용하다가 일정 상태가 되면 초강력 필살기를 사용, 적을 물리치는 재미야 말로 액션 게임의 진수가 아닐 수 없다.

타이거 바즈 카자

미조구찌의 필살기. 이 때 지르는 소리도 박력 그 자체이다

더블 저먼

마스토리우스의 호쾌한 필살기! 자, 이제 승부의 때가 왔다

다이나마이트 테클

엄청난 스피드로 돌진한다. 레이의 필살기로 틈이 없기 때문에 강력하다

한판 업어치기

유도의 참 맛을 보여주는 멋진 공격 기술이다

세계 최강자를 노려라!

레이 미국

어렸을 때 부터 수행을 해온 무술 청년. 본업이 형사였기 때문에 정의감이 넘친다. 항상 연마를 한다는 정신으로 전투에 임한다. 굳은 정신을 가지기 위해 이 대회에 참가했다고 한다.

다리가 길기 때문에 다리 공격이 유리하다. 화끈한 다리 공격은 그의 전매특허이다

정 프랑스

낭만을 좋아하는 프랑스의 체조 선수인 그는 자신의 부족함과 강함을 위해 이 싸움에 참가한다. 그의 필살기는 연속기가 주인데, 쉽게 낼 수 있어 유리하다.

장미를 던진 상대를 공격하는 정

마스트리우스 이탈리아

프로 레슬링이 최고의 격투기라고 자부하고 있다. 그는 자신이 주관하고 있는 단체 20주년 기념행사로 이 전투에 참여했다고 한다. 강력하고 무시무시한 레슬링의 기술을 연출한다.

강력한 더블 저먼. 적에게 엄청난 손상을 주는 기술이다

미조구찌 일본

지금은 27세이지만, 아직까지 고교 2년생이다. 자신이야말로 세계최고의 반장이라는 것을 증명하기 위해 이 전투에 참가하였다. 박력 넘치고 자신감이 충만한 남자다운 남자이다.

그의 필살기는 그의 박력만큼이나 뜨겁고 화끈하다

료우꼬 일본

3살 때부터 당대 최고 유도 실력자인 할아버지로 부터 유도를 전수받았다. 이 대회에는 할아버지의 죽음이 원인이 되었다. 유도가 세계 최고제일이라는 것을 자부하고 나왔다. 그녀에게 잡히면 뼈도 못추린다.

공중으로 상대를 잡고 올라고 공격을 하는 것은 보는 것만으로도 시원하다

리 중국

팔극권을 사용하는 이 친구는 모든 것이 수수께끼지만, 그 실력은 확실하다. 어느 누구도 그 앞에서 승리를 자부할 수 없을 만큼 뛰어난 실력의 소유자이다. 자신의 몸을 충분히 살려 강력한 기술을 사용한다.

뛰어난 순발력과 강함을 동시에 지닌 파워 공격이 일품이다

매트 록 영국

싸우는 록 기타 리스트. 전설의 기타인 '골드 어택'을 가진 자가 이 싸움에 장에 있다는 소문을 듣고 이 전투에 참가했다고 한다. 이 친구는 다리도 빠르기도 하지만, 엄청난 위력을 가지고 있다.

오버 헤드 킥. 상대방이 점프 공격을 할 때 효과적이다

사무차이 타이

어렸을 때 부모님을 잃고 형제들과 자라난 의지의 태국인. 그의 무에타이는 타의 추종을 불허한다. 격투기라고 볼 수 없는 유연함 몸놀림은 마치 발레를 보는 듯한 느낌이다.

탄탄한 몸에서 나오는 그의 공격은 하나하나가 필살기이다

로보캅 대 터미네이터

수퍼알라딘보이	국내 발매일	94/5/20	장르	액션	화면외국어 난이도	영어 하
	제작사	버진게임	용량	16M	대상 년령	국교생 이상
	현지 발매가	8,900엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABC (D) EF

웅~ 치키, 웅~치키 마이 네임 이즈 터미네이터와 항상 가래 끓는 소리로 말하는 로보캅 투(침 튀기며)의 세기적 대결이 시작된다. 이 게임은 항상 캐릭터 게임 제작에 신경을 쏟고 있는 버진사에 의해서 만들어졌다는데 의의가 있다.

메카닉이 격돌하는 금세기 최고의 배틀 신

전신이 기계화되어 있으면서 인간의 감정을 가지고 있는「로보캅」과 기계의 결정체인「터미네이터」가 지금 수퍼 알라딘보이에서 격돌한다. 이 2대 SF 영화 스타가 대면하는 웅대한 게임이 여러분을 즐겁게 할 것을 약속한다.

때는 미래, 기계에 의한 완전 지배를 계획하는 인공두뇌 스카이넷을 정지시키기 위해 과학자들은 로보캅을 보낸다는 것이 게임의 내용이다.

전혀 불가능한 게임이 가능하게 되었다. 앞으로도 시리즈 작이 기대되는 작품이기도 하다

로보캅

옴니사에서 만들어진 사이보그 경관. 두부와 상반신의 일부는 인간, 그외는 최신 테크노롤지 메카닉과 티탄베이스의 특수합금으로 덮혀 있다. 생물부품을 유지하기 위해 베비후드를 소량 필요로 한다.

터미네이터

군사 컴퓨터 스카이넷이 만들어낸 완전한 머신. 정식명은 사이버다인 101형. 금속 골격이 기초를 이루고 있지만 인간 사회에 잠복시키기 위해 외형에 생체부품인 인공피부를 장착하고 있는 타입도 있다.

드라마를 펼칠 스테이지 공개

스테이지 1 연습레벨

게임은 디트로이트의 다운타운에서 스타트한다. 최초 스테이지인 만큼 적의 공격에는 여유가 있다.

스테이지 1에서 터미네이터는 등장하지 않는다

보스

처음 스테이지는 인간이 보스이다

스테이지 2 디트로이드 거리

스테이지 2는 빌딩가. 잡혀 있는 동료를 구출하여 앞으로 진행하자.

포로를 발견하였다

빌딩에서 빌딩으로 이동

스테이지 3 델타시 건축 현장

무대는 디트로이트에서 델타시티로 옮겨졌다. 빛나는 네온거리를 배경으로 경비 로봇과의 격심한 전투가 벌어진다.

인간일까, 로봇일까

보스

영화「로보캅 2」에 등장하였던 로봇을 기억하자

챔프캘린더

게임챔프 1994·JUNE 6

SUN.	MON.	TUE.	WED.	THU.	FRI.	SAT.
			1	2	(同)드래곤즈 레이어 (MD-CD) 3	4
게임챔프 7월호 5	현충일 6	7	8	9	10	11
12	단오 13	14	15	16	SD 비룡의 권 (SFC) 울티마 외전 — 흑기사의 음모 — (SFC) 산고양이 밥지의 대모험 (SFC) 기기괴계 (SFC) 천지를 먹다 (PC-CD) 신창세기 라그나센티 (MD) 17	텔레파시 퀴즈 마감 18
19	크로스 퍼즐 퀴즈 보너스 환상퀴즈 마감 20	하지 21	22	23	다카하시 명인의 모험도4 (FC) (同)아랑전설2 (MD) 슈퍼 스트리트 파이터2 (SFC) 24	25
26	27	28	29	천사의 시 — 하얀 날개의 기도 — (SFC) 마더2 기그의 역습 (SFC) (同)태권도 (SFC) 드래곤 나이트3 (PC-CD) 슈퍼 스트리트 파이터2 (MD) 열투 사무라이 스피리츠 (GB) 테트리스 플래쉬 (GB) 돈키콩 (GB) 로보캅3 (GG) 아담스 패밀리 (GG) 30		

- 세가
- 발매일 : 미정
- 장르 : 격투 액션
- 2인용

세계 최강의 게임머신 새턴으로 발매 임박!

버철 화이터

아케이드의 흥분을 그대로!

아직은 개발중! 그러나 완성작은 아케이드에 절대 뒤지지 않는 걸작이 될 것이다

게임 사상 최강의 보스 등장을 예고한다!!

그동안 구경하기조차 힘들었던 수수께끼의 마지막 보스를 공개한다! 금속으로 철저히 무장한 메탈형 개조인간「듀랄」은 등장 캐릭터들의 기술을 모두 사용할 수 있는 괴력의 소유자이다.

아마… 버철 화이터의 달인이라 할 지라도 그를 눕히기에는 역부족일 것이다.

과연 그를 꺾을 수 있을 것인가!!

자신의 고유한 기술에 당하고 만다…

집에서 즐기는 리얼배틀 완전 이식판!

아케이드 최고의 인기 게임 '버철 화이터'가 세가에서 만든 차세대 멀티미디어 새턴으로 이식된다. 으으으… 그동안 오락실에 퍼부은 돈이 얼마인데… 이제야 나오다니!

물론 재미도 아케이드 버젼에 버금갈 정도로 충실히 이식되었기 때문에 집에서 피나는 연습을 거듭한다면 "버철 화이터"의 황제로 군림할 수 있을 것이다. 크크크… 발매 날짜 손꼽으며 살아야겠군…

이것이 "사라"와 "라우"의 기본형이다

그러나~ 그를 쓰러뜨릴 수 있는 극비 기술을 전수한다!! 높이 뛰어올라 드롭킥!

듀랄을 눕힐 수 있는 단 하나의 방법은 수직으로 높이 뛰어올라 킥버튼을 누른 다음, 드롭킥을 구사하는 것 뿐이다. 이 비법이 적중한다면 제 아무리최강의 작일지라도 반격조차 못하고 나자빠질걸!

차세대 게임기 새턴으로 즐기는

대공개!!

특보 2

「새턴」에 관한 최신 정보 올가이드

새턴의 제휴업계 예상도

CAPCOM	캡콤	새턴에 참가할 것은 이미 결정되었으며, 실제로 무엇을 제작할 것인가에 대한 논의가 활발히 진행되고 있다
KONAMI	코나미	새턴 지원용 소프트를 개발/발매할 방침이며, 새턴의 성능을 최 대한 살릴 수 있는 소프트에 주안점을 두고 있다
TAITO	타이토	구체적인 계획은 아직 밝혀진 바 없으나, 조만간 모종의 발표가 있을 예정이다
namco	남코	이미 참여 의사를 밝혔으며, 새턴의 해외 시장에서의 우위 확보에 주력할 계획이다
HUDSON SOFT	허드슨	차세대 게임기의 가능성을 믿는다. 그중에서도 새턴은 소프트 개발에 있어서 전망이 밝기 때문에 기대가 크다
BANDAI	반다이	새턴은 영상과 음의 고급화에 의한 게임 엔터테인먼트화를 주도할 기종이다. 현재는 2가지의 소프트가 개발중에 있다

새턴의 사양

메인CPU	32비트 RISC SH22개 50MIPS
사운드CPU	66EC000
메모리	합계 36M비트(4.5M바이트)
그래픽 발색수	최대 1,600만색
스프라이트	확대, 축소, 회전이 개별적으로 가능
스크롤 면수	최대 5면(확대, 축소, 회전 기능 있음)
사운드	PCM 32채널
CD 드라이브	인텔리젠트 CD 채용

CPU의 SH2는 히다치사가 새턴을 위해 개발한 새로운 칩이다. 제네시스 슈퍼 32X에도 탑재되어 있다

긴급속보 2

Ultima VII 울티마 7

컴퓨터 롤플레잉의 기틀을 세운 두개의 기념비적인 게임인 「위저드리」 시리즈와 「울티마」 시리즈는 미국 본토는 물론 세계각지에서 커다란 인기를 모았다. 그러나, 일본에서는 위저드리의 폭발적인 인기와는 달리 울티마는 그다지 성공을 거두지 못하였다.

그 이유는 비교적 간단한 방식의 위저드리는 일본의 컴퓨터에 손쉽게 컨버전되어 많은 유저층을 모았으나 복잡하고 심오한 울티마의 경우 컨버전이 상당히 어렵기 때문에 자국만의 특유한 하드웨어(PC-9801)을 사용하는 일본에서는 그다지 인기를 모으지 못했다.

그러나, 울티마를 표절하여 디자인한 「드래곤 퀘스트」 시리즈가 등장하여 엄청난 인기를 모은 바 있으며 최근의 「화이널 환타지」를 비롯한 대부분의 게임이 「울티마」에서 시작한 필드형 RPG를 표방하고 있는 것이다. 울티마 시리즈는 최근에 8편 '페이건'편이 발표되었는데 세계의 어떤 RPG와도 구분되는 최고의 RPG로 평가받고 있다.

-블랙 거이트-

울티마 6탄의 일러스트

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/가을 예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일어 상
	제작사	포니 캐니언	용량	12M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A B C D E F

슈퍼컴보이로 등장!

SFC에서의 울티마는 92년 울티마 6편이 발표된 바 있는데 오리지널 게임과는 상당한 차이를 보이고 있으며 생략된 이벤트와 그래픽 등으로 큰 관심을 끌지는 못하였다.

최근에 발표를 앞두고 있는 울티마7의 SFC 버전도 그다지 큰 관심을 끌지는 못하고 있는데 그 이유는 울티마의 방대한 용량(게임기로 따지면 200메가비트 이상이다)과 섬세한 그래픽에 있다. SFC의 팩 카트리지로는 방대한 데이터를 포함하는 것은 사실상 불가능하며 최대한 간략화되기 때문이다. 그외, 386 PC에서도 느릴 정도의 빠른 스피드가 필요한 게임을 SFC의 느린 CPU가 소화해내기 불가능하기 때문이다.

그러나 게임의 역사상 기념비적 역할을 톡톡히 한 울티마 시리즈의 속편 등장은 게임 울티마 7은 새로운 시리즈 가디안 3부작이 시작되는 이야기로 브리타니아를 파괴하려는 가디안과의 싸움이 스토리의 근간을 이루고 있다.

시리즈를 통해 등장하는 브리타니아의 왕 '로드 브리티슈'. 장중한 왕궁에 앉아있는 모습은 수백년이 지나도 변함이 없다

시간이 경과함에 따라 서서히 어두워지는 그래픽이 리얼

지상의 어디에서도 세이브가 가능하다

버린 무기의 위치도 기억해 주는 친절 설계 울티마 시리즈에서 처음 등장하는 액션 전투 장면

긴급속보 3

록맨 7

패밀리 최고의 액션 게임! 슈퍼컴보이로 등장!

93년도 패밀리 게임으로 록맨 6는 최고의 인기를 누렸다. 적절한 난이도와 횡스크롤 타입의 액션 게임으로서 게임의 완성도는 다른 액션 게임의 추종을 불허할 정도였다.

귀엽지만 자신감이 넘치는 게임챔프의 돌컴과 같이 당당한 모습의 록맨이, 이번에도 닥터 윌리의 야망을 분쇄하기 위해 모험을 떠나는 것이다. 지난 가을, 록맨 시리즈의 외전적인 성격인 '록맨 X'가 게임 시장을 강타한 적은 있었지만, 그 게임은 어디까지나 외전일 뿐.

이번 슈퍼컴보이 '록맨 7'는 시리즈물의 최고 결정판일 가능성이 짙다. 물론 스토리는 시리즈의 연속! 다만 이번 '록맨 7'는 그래픽, 그리고 사운드 등이 슈퍼컴보이용으로 되어 더욱 파워 업됐다는 것이다.

사운드도 패밀리에서 느낄 수 있는 엉성함에서 벗어나, 본격적인 액션 게임의 참 맛이 듬뿍! 담아있다고 한다. 패밀리 시절 록맨의 팬들이 이제 지난날 우수에 젖은 명작 게임을 슈퍼컴보이로 즐길 수 있을 것이다.

서서히 부활하는 록맨의 전설!

처음 패밀리 게임으로 등장, 폭발적인 인기를 누린 캡콤사의 인기 액션 게임인 록맨! 횡스크롤 액션게임의 진수를 보여준 패밀리판 록맨 시리즈가 이제는 슈퍼컴보이로 등장하는 것이다. 그러나 아쉽게도 게임은 개발 도중이라 공개된 사진은 아직 없다. 언제나 특종만을 전하는 게임챔프와 함께 미리 록맨의 전설을 살펴보자!

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	캡콤	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	카트리지	게임 난이도	ABC DEF

현관에서 혼다를 찾으세요!

확실한 것은 밝혀지지 않았지만, 록맨 X보다 파워 업될 가능성이 크다

아! 언제쯤이면 「7」의 그래픽을 볼 수 있을 것인가?

이번에도 멋진 액션이 기다리고 있다

아직 보스는 정해지지 않았다. 전작의 미스터 액스

나를 잊지 마세요!

적 캐릭터로서는 어떤 인물이 보일까?

보스 캐릭터 대모집!

캡콤사는 록맨 2 때부터 세계 각지로부터 보스 캐릭터를 모집했었다. 이번에도 여전히 보스 캐릭터를 모집한다고 한다. 과연 여러분은 이 게임의 보스로서 어떤 캐릭터가 적합할 것이라고 생각하시는지….

여러분이 생각하는 캐릭터를 관제엽서 한장에다 그려넣어, 딘딘 갤러리 처럼 응모를 한번 해보시는 것은 어떨런지… 마감일은 6월 30일까지 라고한다.

앞

550

大阪西郵便局留

ロックマン7

ボスキャラ募集

事務局FM係

이곳으로 보내 주시와요!

일러스트….

보스 캐릭터

전화번호: 000-

이렇게 그려보면?

시상내역

와이리 상-8명

게임에 채택된 8대의 보스 캐릭터! 그리고 엔딩에는 입상자의 이름이 기재된다.

라이트 상-8명

안타깝게 입선은 못했지만, 우수하다고 생각하시는 분에게 드리는 상. 엔딩 이후 스탭명에 이름이 기재된다.

참가상-전원

캡콤사의 오리지널 캐릭터 상품.

"게임만화가 움직인다"

—인기 게임「아랑전설」, 만화로 등장! —

신세대 놀이문화의 대표 주자인 만화와 게임. 어떻게 보면 완전히 다른 분야로 보이지만, 최근에는 인기만화가 게임으로 또는 그 반대로도 등장한다. 일본 최고의 인기 만화인 드래곤 볼Z이 게임으로도 엄청난 성공을 거둔 것만 보더라도 게임과 만화는 그 운명을 같이 한다고 할 수 있다.

'게임만화!' 이제 게임을 주제로 한 만화는 새로운 장르로 구분되는 등, 기존의 만화와 다르게 폭발적인 인기를 누리고 있다. 챔프에서는 최근 게임유저들로 부터 엄청난 관심의 대상이 되고 있는 게임만화의 세계로 여러분을 인도한다.

게임만화란?

우선 게임만화라 하면 아케이드 및 비디오 게임이 만화로 등장한 것을 통칭하지만 구체적으로 들어가보면 만화가 대 히트를 기록하면서 게임으로 만들어 지는 것은 게임만화의 오리지널 개념은 아니다. 게임이 먼저 개발되어 만화로도 만들어지는 경우가 바로 '게임만화'의 정의라 할 수 있다. 예를 들면 드래곤 퀘스트가 게임으로 히트한 후 만화인 '타이의 대모험' 등으로 만들어 지는 경우이다.

그러나 히트한 만화가 게임으로 등장해 다시 외전 형식의 만화도 폭넓게 선보이는 경우도 심심치 않게 있으니 게임만화라는 개념은 상당히 넓은 편같다.

아직은 어느쪽이 먼저인가 결정함으로써 게임만화의 개념을 설정하는 시기가 아니라 게임으로도 등장한 만화의 계속적인 출현을 관심있게 지켜보아야 할 때가 아닌가 한다.

게임만화가 인기있는 이유!

만화가 남녀노소, 지위고하를 막론하고 인기있는 이유는 어디에 있을까? 그 대답은 여러가지로 나올 수 있겠지만, 일반적으로 '재미'와 '공감대'라는 대답을 많이 들을 수 있다.

그럼, '재미'와 '공감대'는 무엇인가? 아주 쉬운 대답이다. 만화를 보고있는 사람들의 정서에 맞는 재미를 주고, 그 사람들이 생각하는 것을 이야기해 줄 때에 만화는 인기가 올라가는 것이다.

게임만화는 게임을 주제로 만든 것이기 때문에, 공감대와 정서를 쉽게 독자들에게 접근할 수 있다. 요즘 청소년들 중에서 게임을 모르는 사람은 간첩이라고 할 수 있을 정도로, 게임은 청소년들 사이에서 일반화되어 있다. 그 게임을 주제로 만든 만화가 인기가 있는 것은 당연한 일이 아닌가!

〈게임챔프 연재로 폭발적인 인기를 얻은 [illegible] 4컷만화〉

게임문화는 4개의 타입으로 구분

①공략만화
게임 공략을 재미있고 쉽게 만든 게임만화.
②스토리 만화
게임 스토리를 만화로 엮어, 보다 리얼하고 재미있게 만든 게임만화
③업계 만화
일본 게임잡지에서 흔히 볼 수 있는 형태로 특정 게임을 지정해서 만화화한 것이 아니고, 제작사나 제작과정 등을 재미있게 엮은 게임만화
④파로디(PARODY)
흔히 코믹 물이라고도 한다. 예를들면 4컷 만화 등이 여기에 속한다

'문학'이라고 하면 그 중에 시, 소설, 수필 등이 있듯이 게임만화도 그 종류에 따라 다음과 같이 나뉜다.

이렇듯 게임만화도 어디에 중점을 두느냐에 따라 그 장르가 나눠지는 것이다. 우리들은 흔히 게임만화라고 하면 스토리 위주의 만화를 생각하는데, 최근에는 공략만화와 파로디도 좋은 반응을 보이고 있다.

15년전부터 게임만화는 존재!

(초의 게임만화 '아라시')

최초로 게임이 만화화되어서 나온 것은 1979년에 발표된 업소용 게임 아라시(저자 : 수가야 미쯔루)이다. 이 만화는 스토리 만화로 주인공이 기상천외한 필살기로 적들을 물리친다는 내용이다. 이렇게 처음 시작한 게임만화는 그 이후, 이스(1988년), 젤다의 전설(1989년), 드래곤퀘스트 4컷 만화(1990년) 등 초인기 게임이 게임만화로서도 큰 인기를 누렸다.

이렇듯 게임만화는 게임과 함께 발전을 했다고 해도 과언이 아니다. 특히 게임만화는 게임과는 독특하고 깊은 분위기를 연출하기 때문에 게임과는 다른 차원의 재미를 준다. 또 게임 공략 만화는 게임공략 시 어려운 부분들을 재미있는 대사와 구성으로 공략본 보다 더욱 효과있다는 평가를 받고있다.

게임만화… 미래는 어떨까?

명작 게임이 되기 위한 조건은 무엇일까? 사운드, 그래픽, 게임의 완성도 등 여러가지 요소를 잘 갖추어야 명작 게임이라고 할 수 있다. 그러나 롤플레잉 게임은 말할것도 없고, 최근의 액션 게임들은 스토리를 가지고 있다.

액션이나 슈팅 게임들은 데모 모드 등을 통해서 그 스토리가 전개되지만, 롤플레잉 게임의 경우 멀티 시나리오라고 해서 정해지지 않은 스토리가 등장한다.

게임을 구성하는 요소 중에서도 스토리는 그만큼 중요한 것이다. 스토리가 뛰어난 게임은 게임만화가 되어도 성공할 가능성이 높다. 그리고 게임 공략도 1차원적인 사진과 글로 게임을 설명하기 보다는 만화를 이용, 게임을 풀어간다면 한 층 재미있을 것이다.

국내에서의 게임만화

일본에서 13년 동안이나 일본 후지 T.V에서 방영되어 폭발적인 인기를 누리고 있는 드래곤 볼Z은 물론이고, 란마1/2 시리즈, 슬램덩크 등 만화와 게임은 아주 밀접한 관계 속에서 계속 발전을 해왔다.

국내에서도 근 몇년전부터 만화잡지에 일본 게임만화가 폭발적인 인기를 얻고 있다. 그것이 바로 드래곤볼Z 시리즈와 슬램덩크, 유유백서 등이며 지금은 일본에서 히트한 게임만화는 바로 국내에서도 불법적으로 유통되는 현상도 나타나고 있는 것이다.

그러나 아직은 게임 자체가 국내 개발작이 많지 않아 만화 또한 우리의 정서와 역사에 맞는 스토리를 가지고 있는 것이 없어 실로 안타깝다.

만화가 게임이 되어서 나온 것과 기존의 게임이 만화로 나오는 것은 만화적 측면에서 볼 때 큰 차이가 있다. 전자의 경우는 일반 만화와 다른 면은 없으면서 단지 게임으로 나온다는 것이고, 후자의 경우는 게임의 재미있는 여러가지 요소들을 만화로 아기자기하게 엮었다는 면에서 크게 다르다.

대표적인 예로 챔프에서 발행하는 코믹 아랑전설의 경우, 등장하는 기존 캐릭터들의 성격을 바탕으로 완전히 새로운 스토리와 재미를 준다.

게임이 본격적으로 정착되어 산업화되어 가는 추세 속에서 이제는 국내에서도 본격 게임만화의 등장은 필연이라 하겠다. 이런 의미에서 단지 일본에서 히트한 만화의 소개 차원이 아닌 점점 독자들로 하여금 게임만화를 새롭게 인식할 수 있고 선택의 폭을 넓혀 줄 수 있는 이번 아랑전설 게임만화는 우리들에게 신선한 기대를 갖게 한다.

인기 폭발!「아랑전설」게임만화
구입문의 : 702-3211

지존 사나이들의 싸움이 시작된다

아랑전설 시리즈

테리보가드편

이색기획

인기 캐릭터의 뭐든지 지상 강의

또다시 챔프가 뜨거워지고 있다. 그간 게임계에서 궁금시되어 왔던 캐릭터들의 모든 것을 송백정의 전격 인터뷰를 통해 베일을 벗은 것이다.

아랑전사의 히로우 테리보가드, 외로운 격투를 벌이며 항상 비행기가 지나가면 가슴 뭉클 거리며 구렁이를 보면 군침이 도는 브랑카, 극 한류공수의 습득을 위해 오빠에게는 반항아로, 아빠에게는 싸가지로 불렸던 유리 사카자키. 이제 이들의 전모는 챔프의 손에 달렸다.

챔프를 아끼는 독자 몇명과 챔프를 이끌어가는 명인들이 우르르 몰려가 파헤친 그들만이 알고 있는 사생활을 엿보도록 하자.

Q 테리 선생님, 저는 테리 선생님을 무척이나 존경하고 있는 국민학교 5학년 생 성은 몬, 이름은 스터입니다. 우선 이런 자리 마련해 주신 챔프에 감사를 드리고요. 근데 묻고 싶은 것이 있어요. 제가 조작하는 테리 선생님은 번너클을 구사할 때에 반드시 손을 올려 멈추고 있거든요. 와, 사람 뒤집어지겠어요.

A 정말 간단하며 기초적인 것을 질문하셨군요. 왜 그런 현상이 나타나냐면 음… 바로 '취소기술'이라는 것 때문입니다. 이 취소기술을 얼마나 적절히 사용하느냐에 따라 정확한 번너클이 구사되곤 합니다. 번너클 때문에 저를 선택해주신 여러분들, 이제 아셨는가!

그럼 챔프독자들이 보는 앞에서 한번 시범을「피시피시피시번, 라이징태클!」아니, 이런 창피가…

Q 테리 선생님이시요! 더욱 수행을 하셔야 되겠습니다요. 아랑전설 2에서도 아랑전설 스페셜에서도 테리 선생님은 환상적으로 주인공 역할을 다해왔는데 시라누이 누나한테도 펑펑 깨지잖아요. 이젠 아랑전설 포기 직전까지 왔습니다. 어떻게 좀 해봐요!

A 헤헤… 충고 감사합니다. 다른 격투 게임에 비해 주인공인 제가 강하지 않은 것은 사실입니다. 하지만 약한 것도 아니죠. 필살기중 강력한 라이징태클도 있으니까요. 저를 선택해 시라누이 누나한테 깨졌다는 것은 아마도 게임 스타일이 제가 아닌 것 같습니다. 사람들은 저마다 자기 스타일의 캐릭터가 있거든요. 격투 스타일을 바꾸든가 아니면 캐릭터를 바꿔 연마해보시면.

Q 테리 선생, 고생많수다! 저는 게임챔프에서 소 잡고 있는 백정이올시다! 듣자하니 테리 선생 라이징태클과 번너클이 장안을 휩쓸고 있다고 하는데 과연 괴력이 얼 만큼?

실은 저도 '찔러줘 얘' 검법을 통달하여 지금 최고조에 달했는데 저와 한번 겨뤄볼 의향은 없으신지.

A 으하하! 말을 건네기전 겁부터 주시는군요, 백정 선생님. 저도 게임을 좋아하고 한국의 게임챔프가 잘 나간다는 소식을 듣고 정기구독도 하고 있는 중이랍니다.(나까지도 정기구독하는데 한국의 게임 매니아는 모두 정기구독하고 있겠지) 그리고 백정 선생님의 명성 잘 알고 있고요. 하지만 현실은 현실. 게임챔프에서 명인 열전을 게임화하면 그때 백정 캐릭터를 특별 초청하여 게임하면 어떨지. 그러기 위해서는 챔프 독자들이 챔프를 많이 많이 사랑해야죠!

Q 한국 윤리위원회 위원장을 맡고 있는 정윤리입니다. 이래도 되는 겁니까? 유교사상이 깊게 뿌리박혀 있고 가정의 윤리라는 것이 있는데 형과 동생이 게임에 등장하여 서로 치고받고 어떤 때는 동생이 형 테리를 무자비하게 때리고, 아유~ 못 말리는 보가드 집안이야! 이거 한국의 윤리문제도 있고 게임을 다시 만듭시다. 형 테리는 무조건 때리고 동생 보가드는 때리면 때리는 대로 맞고 주면 주는 대로 먹는 걸로!

A 한국이 그렇게 윤리적인지는 몰랐어요. 그렇게 제 동생이 무례하게 굳은 것에 대해서는 사과를 합니다. 위원장 님이 말씀하시는 것은 분명히 옳습니다만 게임 세계라는 것이 있고 또 게임 패턴이라는 것이 있습니다. 게임 시나리오의 특성은 캐릭터를 중시하며 단순한 캐릭터가 아닌 역사를 등에 업고 게임을 제작합니다. 특히 요즘 인기상승인 버철화이터를 보더라도 절권도라는 가문의 깊은 유서를 지니고 캐릭터들도 절권도 가문과 쿵후 가문이라는 식의 패턴으로 되어 있습니다. 또한 흥미를 더해주기 위하여 아버지와 딸, 오빠와 동생이 난투

를 벌이고 있습니다. 유리를 떠나 깊은 맛을 더해주려는 의도가 있었기 때문입니다. 그 이전에 더 중요한 것은 '애들이 좋아하잖아!'

Q 그런데 요즘 신세대도 좋고, X세대도 좋은데 비싼 모자는 왜 벗어던져? 그리고 왜 항상 뒤돌아 서서 모자를 던지는 거야. 항간에는 앞 이마가 빛나리라고 하는 소문도 심상치 않은데…

A 방귀가 자주 마려우면 대변 볼 시간이 다가왔다는 증거아니겠습니까! 바로 유명인사에게는 항상 루머가 따르게 마련입니다. 저도 그중 한 사람이죠. 제가 모자를 쓰고 등장했기 때문에 한국의 신세대들이 모자를 쓰기 시작했고 모자를 던지기 시작하고부터 한국 사람들이 실내에서 모자를 벗게 된 거 아니겠습니까.(무슨 소리) 항상 뒤돌아 서서 모자를 벗는 것은 실은 '이가자 미용실'에서 앞머리만 살짝 지졌거든요.

불황을 모르는 시리즈작「스화2」
브랑카 편

Q 불쌍하게도 비행기 사고로 오지의 밀림에 추락했다고요. 그런데 타잔은 멋있는데 왜 브랑카 씨는 그래요. 만약에 비행기 사고가 없었고 정상적으로 성장했다면 지금쯤 브랑카의 모습은 어땠을까요? 정말 궁금해요.

A 비행기를 타고 브라질에서 미국으로 무사히 건너가게 되죠. 그리고 그곳에서 자신의 건강한 육체를 바탕으로 스포츠계에 투신하게 됩니다. 그리고 끝내는 육상종목 중 장애물 뛰기 최강자로 나서게 되겠죠. 그 후 칼루이스는 브랑카에 밀려 항상 브랑카의 수건과 걸레와 절친한 친구가 되겠죠. (하지만 현실은 아니잖아)

Q 브랑카 선생님의 필살기중 '롤링어택'이라는 무시무시한 것이 최고 좋아요. 「스화 2」시리즈 중 최고이야요! 그리고 전기를 발산하는 일렉트로닉 선더 등 무식하기 짝이 없는 필살기 정말 마음에 들었슈. 그런데 필살기 습득 노하우를 살짝 공개해보시라구요! 게임챔프에서 이야요가…

A 역시 이것도 브라질에 살 때 뱀장어 구이를 좋아하시는 의붓 아버지를 따라가 회를 많이 먹었는데 어느날 전기 뱀장어를 먹어버리는 횡재로 저의 몸 속에서 영원히 전기 뱀장어가 서식하게 되었습니다.

전기를 발산하기 위해서는 항상 웅크린 자세로 위장의 면적을 줄이면 놀란 뱀장어는 강력한 전기를 발산하죠. 회충약이나 과음은 뱀장어를 위해 삼가하며 정기적으로 물고기 먹이를 그냥 물과 함께 삼키기도 하는 등 신경이 많이 쓰는 편이지만 화이터계의 최강자가 되기 위해서는 어쩔 수 없죠.

Q 브랑카 스테이지에서 보면 뱀이 휘감겨 있는 나무 옆에 사진을 찍는 의문이 사나이가 있는데 듣자하니 브랑카 씨의 승리를 길이 남겨두려는 전용 사진사라고 하는데…

A 솔직히 말씀드리면 그는 항상 저를 따라다니며 귀찮게 하는 친삼촌입니다. 삼촌은 몇년 전 실패한 팬시 사업의 대가로 현재는 단칸방에 살면서 스화2의 유명세를 이용해 브랑카 팬시용품을 만들기 위해 저의 멋진 모습 포착에 정신이 없으시죠. 얼마전 스화 캐릭터의 T셔츠를 만들어 판매하신 후 대단한 수익을 올리셨다고 하시더라구요. 하지만 실명제 실시 후 그만 집안이 또다시 아구구…

일거필살, 일발역전 그리고 용호의 권
유리 사카자키편

Q 게임계에서 흔히 '무적의 히프'라고 소문이 나있는데 시집도 안간 젊은 여성이 우째 이런 일이! 딱 까놓고 하나 물어 보겠습니다. 얼굴도 예쁘고 나이도 나이인 것 같은데 시집은 포기했는감!

A 사실은 저에게 청혼해온 사람이 많았서라우. 그런데 청혼자를 테스트한답시고 오빠 료 사카자키가 패왕상권을 사용해 모두 병원 신세를 지는 등의 사건이 벌어지자 청혼자측 집안의 반대에 의해 현재 저는 결혼을 못하고 있지라우. 이번 용호의 권 2에 참여한 것 역시 오빠의 잘못된 생각을 고치기 위해서이고 무적의 히프도 그때 사용하려고 제가 독자적으로 고안해 놓은 것이라우.

Q 게임중에 보면 패했을 때나 승리했을 때 가끔은 극한류 공수의 도복 끈이 풀어지는 일이 많은데 도복을 갈아볼 생각은 없으신지. 아니면 그게 쪽팔리면 게임계를 떠나든가.

A 마침 말씀 잘하셨어라우. 저도 고민스러운 부분중의 하나였는데 없는 돈에 좋은 도복 사기는 좀 뭐하고 말씀하신 몬스터 님이 인터뷰료를 받아서 도복을 선물해 주시라우. 만약 저에게 사기를 치신다면 패왕상권을 직접 경험해 보실 기회를 드리겠어라우.

Q 마지막으로 '네오지오'라는 단어를 사용해 덩달이 시리즈 한편 만들어보시렵니까?

A 아— 어렵겠군요~. 그런 질문을 들으니 옛날 시골에 옆집 할머니 생일 날이 문득 생각 나는군요.

어느 추운 겨울날 옆집 할머니의 칠순이 되었습니다. 그래서 옆집 아주머니는 분주하게 칠순 준비를 하고 계셨습니다. 그러던 중 물항아리를 이고 가시는 저희 어머니를 보고 이렇게 말씀하셨습니다. "내일이 저희 어마이 칠순인데, 유리네 오지오?" 어머니는 남편인 저희 아버지가 와야한다고 말씀하시니 아주머니는 언제 오느냐고 물었습니다. "옆집 할매 칠순 생일 선물로 네오지오 사서 오늘 저녁 내 오지오!"

정글북

월드 디즈니사의 명작이 등장!!

월트 디즈니의 명작 「정글북」이 액션 게임으로 등장한다. 녹음이 울창한 정글을 무대로 늑대에게 키워진 소년 모그리와 동물들의 교류를 그린 인정미 넘치는 환타지 어드벤처이다.

다양한 동물들이 모그리의 앞길을 저지한다. 그중에는 뜻밖의 장소에서 방해물을 던지는 놈도

스테이지에 따라 시소와 바위 등을 잘 조정하지 않으면 앞으로 진행할 수 없는 곳도 있다

모그리의 액션 패턴

캐릭터의 다채로운 동작과 풍부한 표정이야말로 액션 게임의 생명이라고 할 수 있다.

슈퍼컴보이						
현지 발매일	94/7/예정	장르	액션	화면외국어 난이도	영어 하
제작사	버진게임	용량	16M	대상 년령	국교생 이상
현지 발매가	9,800엔	기타	백업 카트리지	게임 난이도	ABC ⓓEF

표정이 풍부한 캐릭터를 컨트롤해서 아름다운 숲을 질주하는 캐릭터 게임 정글북이 등장한다. 이전에 발매된 「알라딘」 게임과 같은 패턴으로 양질의 액션 게임으로 완성되고 있다.

마음씨 좋은 동물들의 협조를 받아야지!!

정글 속에는 온갖 동물들이 등장한다. 모그리의 갈길을 방해하는 귀찮은 캐릭터도 많지만 모험에 도움을 주는 동물들도 많이 등장한다. 이 동물들의 힘을 잘 이용하지않으면 스테이지 클리어는 심상치 않게 된다.

하이퍼 뉴스

인기

최근들어 캐릭터 게임이 다량으로 제작되고 있다. 캐릭터 게임은 독특한 게임 기법보다는 캐릭터의 인기도를 노려 제작하려는 개발사의 의도가 강하게 엿보이기도 하는 게임이기도 하다. 챔프에서는 전세계적으로 등장하고, 또 높아만 가는 인기에 편승하여 이번호에 전격 소개하고자 한다.

POPEYE 뽀빠이

명TV 만화 영화

"튼튼한 어린이는 시금치를 많이 먹죠", "뽀빠이 살려줘요", "기다려라, 브루터스! 내가 간다" 등의 유행어를 창출한 유명 만화영화 뽀빠이가 게임화 되었습니다. 그런데 과연 게임에서도 악의 무리 부루터스를 무찌르는 것이 목적일까요?

SFC에서 올리브를 구출하자!!

시금치를 먹고 근육이 찢어질 듯 넘치는 뽀빠이가 나쁜 마녀 시하그에 의해 돌로 된 올리브, 원피 등의 동료를 구하기 위해 대활약을 펼치는 게임이다.

5개의 섬에 분산된 동료 「하트」를 한 조각이라도 빨리 찾아 올리브들을 구출하자.

뽀빠이의 활약이 돋보인다

올리브도 돌로 되어버렸다

보드 게임과 액션 게임의 2타입

게임은 룰렛을 돌려 뽀빠이를 진행시켜 나가는 보드 게임으로 되어있다. 스타트하기 전에 동료 하트의 위치가 표시되므로 어떻게 뽀빠이를 움직이면 효율있게 취할 수 있을까를 생각할 필요가 있다.

주사위와 같이 진행하자. 섬은 전부 5개 등장한다

슈퍼컴보이						
현지 발매일	94/8/예정	장르	액션	화면외국어 난이도	영어 하
제작사	테크노스 저팬	용량	12M	대상 년령	국교생 이상
현지 발매가	9,500엔	기타		게임 난이도	ABC ⓓEF

새에 타고 진격

큰 새의 등에 타고 스테이지를 이동. 장소에 따라서는 슈팅 게임이 될 수도 있다

잠자리로 상승

거대한 잠자리는 말하자면 엘리베이터와 같다. 상하로 이동을 할 수 있다

뱀을 이용해 점프

또아리를 튼 뱀을 이용해 점프를 하면 올라가지 못할 장소를 올라갈 수 있다

공룡 곤

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미 정	장르	액션	화면외국어 난이도	일 어 하
	제작사	반다이	용량	8M	대상 년령	국교생 이 상
	현지 발매가	미 정	기타	백 업 카트리지	게임 난이도	ABC ⓓEF

공룡 곤이 SFC에서 대활약

인기 만화 「곤」을 주제로 한 액션 게임이다. 원작이 갖는 코믹한 분위기를 100% 재현하여 게임을 즐기는 유저에게 최대한 웃음을 제공하게 하였다.

주인공 공룡 「곤」이 머리 박치기와 물어 뜯기 등을 무기로 대자연을 무대로 한 횡스크롤 타입과 3D 타입의 스테이지에서 대활약한다.

아무리 생각해도 제멋대로인 공룡 곤

3DO 화면 액션

야생동물과의 전투도 있다

이 게임은 얼핏 보면 박치기하고 물어뜯는 단순한 액션 게임인 것 같으나 사실은 3D 기법을 충분히 살린 입체 액션게임이다.

보스 캐릭터와의 전투는 스피드감 넘치는 3D 액션으로

캐릭터, 게임으로 속속 등장

앵커는 뽀빠이의 무기

다른 보드 게임과 크게 다른 점이 액션 스테이지로 교체되는 칸이 존재한다는 것이다. 이 마스(칸)에 멈추면 횡스크롤 타입의 액션 게임을 즐길 수 있다. 이 마스의 안에는 뽀빠이가 앵커를 무기로 활약하는 파워풀한 모습을 볼 수 있다. 또 맵 상에서는 뽀빠이와 같이 하트를 찾고 있는 적 캐릭터가 우글거리고 있다.

앵커를 던져 적을 무찌른다

숙적 브루터스와의 결투

보스로서 등장하는 브루터스를 무찌르면 클리어가 되고 앞으로 진행할 수 있다

명 TV 만화 영화

스파이더 맨

거미의 실을 사용한 다양한 액션과 벽에 바짝 달라붙기도 하고 벽에서 벽으로 이동하기도 하는 원작 액션을 충실히 재현하고 있다.

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미 정	장르	액션	화면외국어 난이도	영 어 하
	제작사	에폭사	용량	미정	대상 년령	국교생 이 상
	현지 발매가	미 정	기타	백 업 카트리지	게임 난이도	ABC ⓓEF

낯익은 히로우가 돌아 왔다

방사능을 쏘인 거미에게 물려 거미의 능력을 받게 된 피터 파커가 스파이더 맨이 되어 정의를 위하여 대활약을 하는 액션 게임이 제작되었다.

아메리카 코믹의 히로우가 게임에 등장

뛰어난 액션 동작

스파이더맨은 영화와 같이 벽과 벽사이를 마음대로 이동하며 손에서 거미줄을 내보내 이동줄로 사용한다. 또한 점프 등의 액션은 영화를 완벽 이식하였다.

벽과 천정 등에 여러가지 장치가 있는 듯하다

스페셜 커밍순

마더 2
~기그의 역습~

완전히 새로운 타입의 롤플레잉 게임!

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/6/하순	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	닌텐도	용량	미정	대상 년령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	백업 카트리지	게임 난이도	AB© DEF

환타지 스타일의 기존 롤플레잉 게임과는 너무나도 다른, 그리고 장장 24 메가의 닌텐도 명작 롤플레잉 게임「마더 2」. 그 마더2가 뛰어난 색체감과 화려한 사운드를 가지고 우리들 앞에 다가온다.

평범하면서 귀여운, 어쩌면 우리들의 모습을 가장 잘나타내고 있는 멋진 캐릭터들과 기상천외한 모험의 세계로! 이제 출발이닷!

전체적인 분위기는1950년대 미국!

전작의 경우 이국적인 분위기가 인상적이었다. 이국적이면서도 낭만적인 그래픽! 그것이 어쩌면「마더」시리즈의 최고 매력일지도… 이번 작품도 역시 전체적으로는 1950년대 미국 풍이지만, 유럽 풍의 마을도 있고 전작에 비해 그래픽도 훨씬 다양해졌다.

던전과 필드를 주무대로 사용하는 일반적인 롤플레잉 게임에 비해, 우리들 생활 속에 등장하는 고층 빌딩 등이 게임에 등장하여 현실감을 고조시켰다. 파티도 단 4명! 이 중 주인공인 네스는 고정되고 나머지 캐릭터들은 전혀 새로운 스타일로 등장한다.

미국 풍으로 보기는 조금 어려운 건물! 혼다 선생님의 주장으로는 스페인 풍이라고 우기긴하지만…

써커스 장이 보이기도 하고, 아무튼 너무나 재미있는 그래픽이 우리들을 놀라게 한다

아니 이곳은 서부 영화에서 자주 나오는 사막 한 가운데의 바!

'기그'의 야망을 물리치기 위해 뭉친 4인의 용사!

이번 작품 주인공은 '기그'의 사악한 손으로부터 지구를 지키기 위해 일어선4인의 용사! 전체 스토리의 주인공은 개구장이 소년인 '네스'이다. 다른 캐릭터들은 일반적인 롤플레잉 게임과 마찬가지로 도중에 주인공과 우연히 만나게 된다.

게임 중 유일한 여자 캐릭터인 '포라'는 처음부터 주인공과 같이 행동을 같이하지만, 나머지 캐릭터들은 각자 자신의 시나리오 주인공이 되어 모험을 진행한다.

각각 다른 시나리오에서 출발을 하는 주인공들! 이들이 과연 어떻게 뭉치게 될 것인가?

각 시나리오는 어떤 캐릭터가 위험에 빠져있을 때에 그 캐릭터의 시나리오는 중단된다. 그리고 그 때 다른 캐릭터가 와서 또다른 시나리오가 진행되는 방식으로 게임은 진행되는 것이다.

정보는 아이들에게! 아이들이라고 무시하지마라!

소년 발명가 2인. 두사람 다 발명을 위해 돈을 요구한다. 아! 이들 중 누구를 선택할 것인가?

이것이 특징 중의특징이다!

하나 몬스터는 투명 몬스터!

이 게임에서 몬스터들은 분명히 필드에 있지만, 적이라고 생각되는 것은 없다. 적들은 예를 들면 자동차와 나무와 같이 우리들이 생각하는 차원의 것들은 아니다.

나무처럼 보이는 이것들이 갑자기 몬스터로 보인다

기구의 영력으로 수많은 몬스터들이 출현한다

자동차, 레코드, 커피 잔 등이 모두 몬스터이다

고속으로 달리는 열차

자동차와 우주선도 탈 것으로 등장한다

셋 마법이 아니다. PSI다!

일반 롤플레잉 게임에서는 마법이 사용되지만 이 게임에서는 PSI(초능력)이라는 것이 사용된다. 이 능력을 어떻게 사용하느냐가 키 포인트이다.

그대는 이제부터 초능력자이다

둘 탈 것은 파워 업해야 한다!

탈 것도 완전히 현대 판이다. 자동차, 버스, 어떨 때는 우주선 등 너무나 풍부하고 신비한 탈 것이 준비되어 있다.

몬스터들은 전체적으로 3종류!

동물계

큰 개미
던전 안 깊은 곳에 살고 있는 이 놈은 특수 공격 으로 아군의 공격을 무력

은혜도 모르는 개: 주인을 배반한 이 개는 물어뜯기가 주특기이다. 그리고 전체적으로 빠르다.

얄미운 까마귀: 가지고 있는 것을 훔쳐가는 얄미운 까마귀. 날카로운 부리의 공격도 위력적이다.

검둥이 개미: 작다! 그리고 깡통이다! 친구들을 불러엄청난 공격을 가해온다.

눈큰 개구리: 무엇인가를 빙글빙글 돌려 파워를 빼앗아간다. 방어력이 대단히 높은 개구리 왕눈이!

우주인계

돔크 이즈
최면술을 이용해 공격을 하는 이 캐릭터는 공격보다는 아군 캐릭터들의 아이템을 훔쳐가는 것이 주특기!

유보: 빔 공격이 주특기. 이 빔 공격을 맞은 캐릭터는 감기에 걸린다.

디헤라: 혼자서 공격을 하는 이 캐릭터는 끈질기게 공격을 한다.

끈적이: 이상하고 느끼한 냄새가 나는 이 캐릭터는 끈적끈적한 액체를 분비해 아군의 움직임을 둔화시킨다.

알. 디. 문어: 보시는 바와 같이 무시무시한 몬스터! 빔 공격뿐만 아니라 이상한 고문을 가하는 놈

인간계

프랭크
네오트 마을에서 나쁜 일만 하고 있는 '샤크' 단의 두목으로 기그와 어떤 연관이 있는 것처럼 보인다.

경박스러운 키드: 훌라후프를 이용해서 공격을 하는 행동이 왠지 기분나쁜 캐릭터이다.

점프 키드: 샤크단원인 이 친구도 점프를 해서 아군을 공격한다. 어렸을 때부터 스카이 콩콩을 좋아했다나

고약한 레이디: 착하게 보이지만 그 성격은 정반대! 쇼핑 백으로 공격한다.

술 꾼 아저씨: 한마디로 술을 무척 좋아하는 이 아저씨는 취권이 특기라나…

고스트계

폴런 좀비
아군 캐릭터들에게 감기를 걸리게 하거나 자기 친구들을 불러 공격한다.

좀비 도그: 독이 가득한 이빨로 공격을 한다.

흰 귀신: 이 몬스터의 손에 닿으면 아군 캐릭터는 움직이지 않는다.

악취 고스트: 송백정 방귀 냄새보다 무서운 냄새로 전의를 상실시킨다.

호박 귀신: 실실 웃으면서 호박을 던지며 공격을 한다.

식물계

거대한 버섯
기그의 힘으로 거대화된 이 버섯은 독 공격이 그 특기이다.

걷는 식물: 작은 싹처럼 보이지만 이동하면서 공격을 한다.

걷는 버섯: 포자로 공격을 하는 이 버섯은 빠른 움직임이 그 특기이다

큰 나무: 공격을 받으면 아군의 수분을 빨아들인다.

나팔 귀신: 좋은 향기를 내어 아군을 잠자게 만드는 몬스터!.

그 외

이상한 이정표
가까이 가면 공격을 하는 이 몬스터는 최면술을 이용해 공격한다

미친 택시: 거리에 당당히 서있는 몬스터!

이상한 바이올린: 이상하고 괴상한 음으로 공격한다.

방실방실 레코드: 이상한 곡으로 아군 캐릭터들을 잠재운다.

발달린 커피 잔: 뜨거운 커피를 퍼부어 공격을 한다.

택틱스 오우거 연구

게임의 시스템과 스토리는 뗄래야 뗄 수 없는 불가분의 관계가 있다는 것은 말할 필요도 없는 사실이다. 차의 바퀴처럼 양쪽의 바퀴가 작동해야만 잘 달릴 수 있는 것과 같다. 그럼, 택틱스 오우거의 양쪽 바퀴를 잘 작동시켜 쏜살같이 달려보자!

스페셜 커밍순

얼라인먼트(Alignment) 엘리먼트(Element)

얼라인먼트(정렬)

전작에서 얼라인먼트는 선악을 직접적으로 나타내주는 것이었지만 이번에는 그러한 1차원적인 가치관에서 벗어나 속박과 자유를 의미하는 것으로 변화를 주었다. 법을 존중하고 질서를 지키는 로우, 그 누구도 속박하지 않는 범위 내에서 한없는 자유를 우선하는 카오스, 그리고 그 중간에 위치하는 뉴트랄이 택틱스 오우거의 얼라인먼트이다.

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미정	장르	시뮬레이션 RPG	화면외국어 난이도	일본어 상
	제작사	퀘스트	용량	미정	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	백업 카트리지	게임 난이도	(A)BC DEF

다채로운 특징이 가득한 본격 시뮬레이션 RPG, 택틱스 오우거의 매력을 철저하게 파헤쳐 확실하게 공개합니다!!

NEO RPG의 세계를 확실하게 보여주는 새로운 시스템과 감동적인 오프닝 스토리의 택틱스 오우거 세계로 여행을 떠나볼까요?

Tactics Ogre

완벽 게임 추구! 택틱스 오우거

Let Us Cling Together! Oh, Yeah!

비간섭 / 불 죠소넬 / 비간섭
바람 하네라 — 대립 — 대지 베시
비간섭 / 물 그루자 / 비간섭

비간섭 / 뉴트랄 / 비간섭
로우 — 카오스 — 암흑
신성 이슈탈 / 아스모데

엘리먼트(속성)

바레리아 대륙에서는 부모에게서 받은 이름 외에 땅, 물, 불, 바람의 4신에게 수호를 받는 신을 결정하고 그 신으로 부터 이름을 받게되어 있다. 이름을 받는 일은 곧 그 신이 자신의 수호신이 된다는 것을 의미한다. 그래서 풍신의 수호를 받는 사람은 바람의 공격과 마법을 사용하고 같은 바람계의 공격에는 방어력이 높아지는 것이다. 이러나 4개의 속성을 바레리아에서는 엘리먼트라고 부른다.

3차원 입체 시뮬레이션

입체에 따라 이동 제한. 지상 유니트는 1층의 높이까지만 올라갈 수 있지만 점프이동도 가능하다. 예를 들면 이동해서 도착할 곳에 도랑이 있어도 그 폭이 1마스면 점프해서 건널 수 있다. 또 그 도랑안에 '고렘'같은 L자형 몬스터가 있다면 유니트를 이용해,이동할 수 있다.

검과 도끼 등 근거리용 무기를 준비한 직접공격의 경우, 공격범위는 1마스로 제한되어 있지만 여기서도 '높이'라는 개념이 건재하므로 높은 위치에서 공격은 적중률이 높지만 낮은 위치에서는 적중률이 떨어지게 된다. 이것은 활의 공격에서 분명하게 나타난다.

화려해진 전투

전투의 진행에 따라 전황을 크게 변화시키는 기후가 변해가는, 지금까지 볼 수 없었던 독특함과 이동과 공격이 화면에서 동시에 행해지는 장점과 시각적인 연출이 돋보이는 시스템을 구축하고 있다. 무기, 도구에 따라 달라지는 공격과 방어 애니메이션, 전작을 능가하는 마법효과, 점프이동 등 세심한 부분까지 신경을 쓴 멋진 전투가 펼쳐진다.

새로워진 전투화면 대공개!!

입체감 넘치는 3D 배틀 화면에 캐릭터의 대사까지! 캐릭터마다의 개성이 표현된 생생한 대사

목표를 명중시킬 때까지 화살이 날아가는 모습을 보여주는 현실감 넘치는 화면

전투화면에 대사가 나타나 게임을 더욱 감동적으로 만들어줄 것이 기대되는 택틱스 오우거. 캐릭터들의 독특함이 잘 나타난 대사들은 마치 살아있는 듯한 느낌을 가져다줄 것이며 게임의 차원을 한층 더 높여줄 것이다. 그럼, 새로워진 전투화면을 감상해 볼까요?!

신마법 발견!

대인마법－피와 육체를 위협받고 있을때 뛰어오르는 마법

불의 마법－화염을 뿜어오르게 하여 적의 공격을 막는 마법

체력회복 마법－우와! 정말 예술적이다

화염이 폭풍처럼 이는 아름다운 화면

콜럼부스의 신대륙 발견만큼이나 이 새로운 마법의 발견은 게이머에게는 의미있는 일이다.

낫츠(NATS) 시스템이란?

과연 낫츠 시스템이란 무엇인가?

여러분에게 아주 쉽게 친절하게 가르쳐 드리죠.

이 4컷만화의 주인공은 데님과 란스롯 타루타로스이고 각각의 WT를 20과 50. 참, WT는 점차로 줄어들고 0이 되면 캐릭터가 행동할 수 있고 0이 되어 행동 가능한 캐릭터를 AT라고 한다. WT는 캐릭터의 직업, 민첩성, 장비에 따라 다르지만 WT가 적으면 AT는 빠르게 돌아오는 것은 변함없다.

이것이 바로 NATS(낫츠)시스템의 기본이다.

파란만장한 오프닝 스토리가 우리에게 진한 감동을!

스토리의 시작 복수 결심하는 바레리아 소년

1년전 어느 날, 란스롯이라는 기사가 목사인 아버지를 끌고 사라졌다. 나와 카츄아 누나는 구석에 숨어있었기 때문에 무사히 살아남을 수 있었다. 그때 나는 란스롯에게 꼭 복수할 것을 결심했다.

습격 2인의 란스롯

항구도시 고리아티에 란스롯이 나타날 것이라는 정보를 입수한 나는 그곳에서 기다리고 있다가 그를 습격한다. 그러나 그는 성기사 란스롯 해밀턴으로 복수의 대상인 란스롯 타루타로스는 아니었다. 관대한 성기사는 나를 용서해 주었고 2명의 동료와 함께 나를 도와주는 친구로 합류하게 되었다.

복수를 위한 여행길

동료가 된 성기사 일행과 함께 '타루타로스'와 '브란타'라는 악인을 무찌르고 그의 악이 지배하는 섬을 해방하기 위한 모험을 떠난다.

스페셜 커밍순

태권도

한국의 태권도 이제 세계의 격투기로!

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/6/초순	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	휴 먼	용량	8M	대상 년령	국교생 이상
	현지 발매가	8,900엔	기타	백업 카트리지	게임 난이도	ABC (D) EF

세계 각국에는 그 나라를 상징하는 무술이 있다. 그러나 우리나라의 태권도는 결코 무술이 아니다. 하나의 도(道)인 것이다. 아주 먼 옛날 부터 전래되어 온 국민의 무도로서 자리잡은 태권도! 그 태권도를 주제로 한 게임이 우리들을 가슴 뭉클하게 하고있다.

챔프에서는 긍지와 자부심을 가지고 이 게임을 여러분에게 공개하려고 한다. 이 게임이 발매된다는 소식을 듣고 이혼다는 태권도를 배우고 있다는데…

태권도는 다리 기술이 최고!

태권도를 배워본 사람은 누구나 알겠지만, 처음 입문을 하고 어느 정도 지나면 자신도 모르게 다리가 높이 올라가는 것을 알 수 있다. 그 정도로 태권도는 다리 기술이 중요하다. 그렇기 때문에 다른 액션 게임과는 다른 차원에서 게임을 진행해야 된다.

경쾌하고 순발력있는 다리공격이 게임을 압도한다

아랑전설 시리즈에 나오는 김갑환을 아시는지… 김갑환은 다리공격이 그의 특기이다. 이 게임에서도 다리 공격을 어떻게 하느냐에 따라 승부가 결정된다.

다채로운 차기기술이 최고 매력이다

스포츠로서의 태권도!

역시 한국의 태권도! 게임 중에 절대로 반칙은 금물이다. 도망다니는 것도 태권도 정신에 위반이다. 지나치게 도망을 다니면 주심에게 경고를 받는다. 이 점을 주의해야 한다.

룰에 따라서 게임을 한다. 장외와 경고들을 받으면 이기기 힘들다

필살기는 없다!

조금 안타까운 일이지만 다른 액션 게임처럼 필살기가 이 게임에는 없다! 사실 태권도에

근거리에서의 다리공격은 상대방에게 엄청난 충격을 준다

순수한 스포츠 게임으로 태권도! 특별한 것은 없다! 정신통일만이 승리의 비법이다

필살기가 어디있어! 그러나 다채로운 공격은 필살기를 대신할 것이다.

시합의 승패!

시합은 제한 시간이 있다. 이 시간은 옵션에서 조정할 수 있으나 가장 일반적인 것이 2분이다. 총 5판으로 행해지는 이 게임은 적을 5번 다운시키거나, 완전 K.O시키거나, 판정 등으로 승부를 가리게 된다.

5다운	넉 아웃	판정
한 시합에서 5번 다운시키면 그 자리에서 승부가 결정된다	말그대로 넉 아웃! 상대의 체력을 완전히 없애버리면 이기는 것이다	제한시간 내에 승부가 나지않으면 판정으로 승부를 가룬다

버튼으로 기술을 연출하라!

이동

캐릭터들은 화면 상, 하, 좌, 우로 움직일 수 있다. 물론 점프도 할 수 있다.

화면의 좌우 이동! 십자버튼으로 이동 가능

화면의 상하 이동! R버튼+십자버튼

십자버튼으로 점프 가능

방어

방어는 기본적으로 상대방이 있는 반대 방향으로 십자버튼을 누르면 된다. 밑 부분의 방어는 십자버튼의 아래를 누르면 된다.

방어가능 십자버튼으로 공격방어

공격

각 버튼을 누르는 것에 따라 나오는 공격이 다르다.

머리공격! X 버튼으로 가능

상반신 공격! A버튼으로 가능

강력 공격 B버튼으로 가능

연속기! Y버튼으로 가능

특수 기술

십자버튼과 여러가지 버튼으로 특수기술을 사용할 수 있다.

걸어차기! 십자버튼의 좌우+B버튼

옆 올려차기 십자버튼+B버튼

게임 모드는 총 4개!

게임의 재미를 더해주기 위해 이 게임에는 토너먼트 모드 등 4개의 모드가 준비되어 있다.

토너먼트 모드

이 모드는 일본 대회에서 게임이 시작되어 세계 각국을 돌아다니며 행해진다. 각 나라에서 2번씩 대회가 행해지는데, 2번째 세계 대회에서는 최강의 상대가 나타난다.

우승 컵을 놓고 세계를 순회한다

대전 모드

이 모드에는 컴퓨터와 대전, 친구와 대전 등 2개가 준비되어 있다. 토너먼트 모드에 자신이 없는 사람은 이 모드에서 연습을 쌓아라!

승부는 단 한번! 이 모드에서 연습을 충분히 하라!

단체전 모드

3인이 한조가 되어 토너먼트 방식으로 게임을 진행하는 이 모드는 먼저 3승을 거두는 팀이 승리하게 된다. 이 모드는 2사람이 팀을 만들어 싸울 수있다.

어떤 선수를 결정하느냐가 승부의 열쇠이다

태권도 도장

조작방법과 연습을 할 수 있는 모드. 이 모드는 처음 게임을 할 때 도움이 되는 모드이다.

3단 차기에 대한 설명이다

SPECIAL 2

LUNAR ETERNAL BLUE

루나 ―이터널 블루

스페셜 커밍순

메가 CD의 역사를 화려하게 장식할 게임아츠의 명작, 루나 Ⅱ―ETERNAL BLUE!

신비스럽고 아름다운 블루의 세계에서 펼쳐지는 감동적인 전설이 우리를 또다시 영원의 푸르름 속으로 빠져들게 할 것이다.

순풍에 돛 단듯이 순조롭게 진행되고 있는 루나 Ⅱ―이터널 블루―. 그 완성을 간절히 기다리고 있는 챔프 독자들에게 확실히 공개하겠다.

지난호에 이어 이번호에는 다채로운 몬스터의 공격방법을 소개하여 게임의 즐거움을 한층 드높여 줄 것이다.

CD알라딘보이						
	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 난이도	일본어 중
	제작사	게임아츠	용량	CD	대상 년령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A B C D E F

수수께끼의 유적 푸른 탑

변경의 사막 깊숙한 곳에 세워져 있는 비밀의 고대유적으로 누가, 언제, 무슨 이유로 만들었는 지도 알 수 없다. 탑의 문은 항상 단단하게 잠겨있고 지금까지 그 누구도 들어가 본 적이 없다.

푸른 탑 전경의 일러스트

그래서 그 탑에 대해서는 짐작조차 할 수 없다. 단지 전해져 내려오는 전설에 따르면 이 탑은 하늘에 빛나는 푸른 별과 이 세계의 창조와 깊은 관계가 있다고 전해지고 있다. 그 전설에 따라 탑은 '푸른 탑'으로 이름 지어졌고 여신 아루티나가 사는 '여신의 탑'과 쌍을 이루고 있다라고 전해져왔다. 그러나 지금은 그 전설조차 잊혀져 버렸다. 단지 지금은 일부의 학자만이 이 탑과 푸른 별을 조사하고 있을 뿐이다.

이 탑을 연구하기 위해 히로인과 할아버지 겐. 역시 이 탑은 루나 초반에 포인트가 되는 장소이며 히로인이 푸른 별에서 온 루시아와의 만남을 갖게 되는등 탑과 푸른 별은 밀접한 관계가 있다는 것이 명백하게 드러난다. 7, 8층 높이에 내부는 상당히 넓다. 과연 그 안에 감추어진 수수께끼는?

암벽에 둘러싸인 곳에 세워져 있는 듯한 푸른탑

푸른 탑의 아름다운 내부

몬스터의 공격법 완전공개!

루나 Ⅱ의 몬스터는 통상공격과 특수 공격, 그리고 다채로운 마법으로 보다 리얼한 공격법을 갖추고 있다. 몬스터는 100 종류가 넘고 그들 모두가 통상공격과 특수공격을 가지고 있고 이동도 매우 활발하다.

적과 좌우로 나누어 서로 공격하는 간단한 전투가 아니라 적과 섞여서 혼란스럽고 격렬한 육탄전을 펼친다.

그리고 적 몬스터의 특수공격은 그 개성에 따라 다채로운 공격법을 갖고있어 볼만한 가치가 있다. 특수공격에는 독, 마비, 이상 상태는 물론 흡수달라붙기 2배 공격 등 독특한 공격들이 준비되어 있다. 통상공격 이외의 특수공격을 하려고할 때에 독특한 예비동작을 취한다. 주의깊게 몬스터의 동작을 관찰해보면 다음에 어떤 공격을 해 올 것인가를 알 수 있다. 따라서 플레이어는 적의 공격을 예측해서 그것에 대비한 공격을 펼친다.

전작의 '도망가기'의 커맨드는 '방어'로 변경되었다

론파의 특수공격이 적에게 작렬한다!

하밍버드

몬스터 데이타

하밍버드의 특수공격 포즈

생식지 : 초원 , 숲
통상공격 : 부리찍기
특수공격 : 불길한 노래를 불러 상대를 혼란에 빠지게 한다

통상공격

날개를 활짝 펼쳐 서서히 히로인들에게 접근해 간다. 과연 누가 목표물인가?

동작이 느린 겐을 공격하는 하밍버드 —공격

특수공격

콩나물이 화면에서 춤을 춘다. 하밍버드의 노래에 혼란에 빠진 히로인들이 서로를 공격 하고 있다—으악~ 시끄러워

다른 몬스터들 보다 빨리 등장한 하밍버드

돌핀 훼이스

몬스터 데이타

돌핀 훼이스의 특수공격 포즈

생식지 : 사막
통상공격 : 머리찍기
특수공격 : 초음파를 내어 상대에게 데미지를 입힌다

공격전에는 사막에 묻혀있기 때문에 등 지느러미밖에 보이지 않는다. 통상공격시에는 맹렬하게 점프해 날아온다.

통상공격

짜잔~~ 맹렬한 기세로 점프하여 머리찍기 공격을 한다

시막 속에서 퓨웅~. 등 지느러미밖에 보이지 않을 때는 공격을 가해도 데미지를 입지않는 돌핀 훼이스

특수공격

귀엽게 사막 속에서 얼굴을 내민 돌핀

초음파—분홍색 띠가 초음파가 발산되는 것을 나타낸다. 이 초음파는 두사람에게 효과 가 있다

크리스탈 나이트

몬스터 데이타

특수공격 포즈

생식지 : 건물 내부
통상공격 : 적의 머리 위에 낙하
특수공격 : 양 어깨에 있는 크리스탈을 적에게 던진다

상당히 강해보이는 이 몬스터는 단단한 크리스탈로 공격해온다. 싸우기 전에 장비를 강화해둔다.

통상공격

크리스탈을 어디에 떨어뜨리지?

어깨의 크리스탈과 견고해 보이는 장비를 갖춘 크리스탈 나이트. 전투에 들어가기 전부터 겁이 난다 —아니! 크리스탈이 떨어진다

특수공격

어깨에서 떨어져나와 히로를 향해 날아가는 무시무시한 크리스탈 히로우

슬랩 스틱

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/7/8	장르	롤플레잉	화면외국어 난이도	일본어 상
	제작사	에닉스	용량	12M	대상 년령	고교생 이상
	현지 발매가	9,600엔	기타		게임 난이도	ABC DEF

여성 중심의 스탭에 의해 만들어진, 철저히 그런 입김을 부여한 게임 슬랩스틱. 남성으로서는 전혀 구사할 수 없는 유연하면서도 강한 여성적 재능이 이 롤플레잉 게임에는 넘치고 있다. 세심하면서도 화려하게 채색된 이 게임의 매력을 소개하고자 한다.

발명해가면서 악에 대항하는 코믹컬 터치 RPG

지금까지와는 그 맛을 달리하는 시스템을 탑재한 RPG, 그것이 바로 「슬랩스틱」이다. 이 시스템의 특징은 주인공 대신에 자신이 만든 로봇이 적과 싸우기도 하고 주인공이 발명한 무기와 방어구를 장비할 수 있다는 것이다. 전체적으로는 밝고 즐거운 분위기이다.

주인공은 발명가 견습 소년

어머니 대신

아버지

조수

조수?

주인공은 아직 완성된 숙련공이 아니다. 아버지와 조수의 조언이 없이는 아무것도…

「슬랩스틱」의 주인공은 발명가 견습 소년이다. 아직 어린 그는 발명의 지식도 모르는 미숙련 단계이지만 발명가인 아버지와 우수한 조수에게 배우며 확실히 성장해 간다. 조수인 나기사는 어머니를 대기하기도 한다.

발명가로 자립하기 위해서 로코코 마을로 이사온 주인공. 그의 새로운 생활에는 어떤 사건이 기다리고 있는가?

소년의 대모험이 시작 된다!

앞서 말했듯이 이 게임의 주인공은 발명가 초년생이다. 유명발명가인 아버지로부터 자립하여 시평 극락성의 「로코코 마을」로 이사해 왔지만 마을 주변에서 악의 군단 「핫카」가 악을 저지르기 시작했다. 주인공은 여러 사람의 협력과 발명을 무기로 「핫카」에 대항해 간다.

마을 사람은 의문의 군단 핫카에 상당히 괴롭힘을 당하고 있었다

이놈은 도대체?

주인공에 접근해 오는 이상한 괴물은 도대체 무엇일까?

이것이 악의 군단 핫 카닷!!

핫카의 악업 리스트

도적

파괴

기타

ハッカーとなのる
ロココ町に
ようになったのだ

갑자기 나타난 악의 군단 핫카. 핫카는 몬스터 개조인간을 사용해 마을을 위협하기 시작하였지만 도대체 무슨 목적으로 들이닥쳤는가는 아직 의문에 싸여있다.

악의 군단이라고 해도 모양은 귀엽기만 하다

자기만의 로봇을 만들

주인공의 발명 제 1호가 되는 것이 소중한 동료가 되는 로봇. 총 3체까지 소유할 수 있다. 더구나 로봇을 만들 뿐만 아니라 프로그램을 만들어 나감에 따라 개성 있는 능력치로 설정할 수 있다. 이외에도 이름을 만들거나 색을 변화할 수 있으므로 자신만의 로봇을 만들어 보는 재미가 있다.

＊이름을 결정

우선 로봇을 만든 다음 이름을 정하도록 하자

*색을 칠한다

로봇의 몸 색은 적, 녹, 청의 3색을 사용해 여러가지로 바꿀 수 있다. 그날의 기분에 의해 마음에 드는 색을 칠해도 좋다

*패러미터를 나눈다

부여되는 포인트 수를 체력, 공격력, 수비력, 민첩성 등으로 나눈다

*회복. 이벤트 아이템

주인공이 이벤트를 마치기 위해 사용하는 아이템과 로봇용의 회복 아이템

*로봇용 장비 아이템

로봇이 장비하는 아이템

손수 아이템을 발명하고 합성 할 줄 알아요!!

우선은 책을 읽은 후에

ゲームオンは
「発明の友 レベル3」の
本を 読んでみた

주인공은 전투에서 데이타를 받고 레벨 업하는 것으로 『발명은 내친구』라는 책을 읽을 수가있다. 이 책을 읽고 아이템이 번득이면 개발실의 발명기계로 만들 수있다.

*레벨이 있다

*레벨이 없다

사람과의 대화로 아이템이 창출

할아버지의 이야기를 듣고 아이템이 번득였다

「발명은 내친구」를 읽는 것 이외에도 사람의 이야기를 듣는 것으로도 아이템을 발명할 수 있다.

개발실로 렛츠 고!!

발명 기계는 로봇을 만드는 일 이외에도 아이템을 만들거나 소유하고 있는 아이템을 합성할 수 있다.

〈아이템 작성〉

즉시 발명하면 개발실로 가서 아이템을 만들 자

토론을 지불하면 아이템이 완성된다

〈아이템 합성〉

아이템 합성은 2종류의 아이템을 조합해 만 든다

조합에 의해 진귀한 아이템이 변화한다

슬랩스틱의 세계를 소개!!

1.로코코 마을

이곳이 스타트 지점이 되는 로코코 마을 이다

어린이들이 마을을 빠져 나가 돌아 오지 않는 듯하다

2.아버지의 집

주인공의 아버지는 발명에 대해서는 무엇이 든지 가르쳐준다

여기에 있는 선조들의 묘에 지금까지의 일을 전부 보고하고 가자

3.숲

이곳에서 핫카의 괴물들이 계속해서 습격 해온다

숲에 나있는 버섯처럼 보이지만 사실은 핫카 의 괴물들이다

4.강변

이곳을 빠져 나가면 동굴이 나타난다

우측에 보이는 둥근 것은 보물상자 이다

5.동굴 입구

토사로 막힌 입구를 괴상한 발명가가 제거 하라고 말하지만…

겨우 동굴에 들어왔으나 안은 미로 상태이며 강적도 계속해서 출몰하는데…

MEGA MAN X

메가맨 X

캡콤에서 제작한 록맨이 메가맨이라는 이름으로 우리 곁으로 다시 돌아왔다! 멋진 모습으로, 그리고 더욱 새로워진 액션으로 악당들을 무찌르기 위해 뛰고 점프하고 총을 쏘는 모습은 호쾌한 액션의 즐거움을 만끽하게 해 줄것이다.

슈퍼컴보이						
	국 내 발매일	94/7/상순	장르	액션	화면외국어 수 준	영 어 하
	제작사	캡 콤	용량	12M	대 상 연 령	국교생 이 상
	국 내 발매가	미 정	기타	동시발매	게 임 난이도	A B C D (E) F

MEGA MAN IS COME BACK!

메가맨이 다시 돌아온 세계는 미래의 세계이다. 모든 미래형 로봇을 만들기 위한 모형의 원리가 되는 메가맨 X. 그러나 뭔가 심상치 않은 불길한 일이 서서히, 그러나 큰 영향력을 가지고 다가온다. 미래를 구하기 위해 메가맨은 미래로 가야만한

이번의 메가맨에서는 새로운 아군 캐릭터도 등장한다. 그는 그다지 중요한 역할을 하지는 않지만 위험이 다가오는 것을 감지하여 메가맨에게 알려주는 무시할 수 없는 역할을 수행한다. 또한 철갑옷이나 부츠 등 메가맨을 위해 새로이 추가된 장비들을 지니고있다.

8비트에서 16비트로 컨버전되어 확실히 달라진 모습을 드러낸 메가맨과 미래를 구하기 위해 모험을 떠나보자!

옵션화면-남아 있는 생명과 체력을 통계 수치로 보여준다 확실히 달라진 메가맨 X

8비트

16비트

메가맨에 등장하는 다채로운 로봇

1. 스톰 이글리드 (STORM EAGLEED)

폭풍같은 바람을 몰고 쏜살같이 날아와 날개로 메가맨이 가는 길을 방해하고 밀어낸다.

쏜살같이 달아드는 독수리

2. 카멜레온 (STING CHAMELEAD)

긴 혀와 감쪽같은 위장술로 메가맨의 발쪽을 공격한다.

3. 갑옷 아머지 (ARMOR ARMAGE)

아르마딜로라는 포유동물의 모습을 하고 있는 저돌적인 로봇. 그는 메가맨을 포위하여 공격해 온다.

메가맨, 너는 이제 끝이다

4. 불타는 노우맨더 (BURNN' NOUMANDER)

거대한 궤도의 컨베이어 벨트 위에서 전투를 펼친다.

요렇게 뛰어오를 줄 몰랐지!

5. 아이스 펭귄

우스운 펭귄이 눈보라와 찬바람을 몰고 공격해온다.

남극의 얼음맛 좀 봐라!

6. 로케트 낙지 (LAUNCHER OCTOPULO)

이 낙지는 자신의 생명을 연장시키기 위해 메가맨의 생명을 빨아먹는다.

너의 죽음은 곧 나의 생명이다

7. 스파크 맨드릴러 (SPARK MANDRILLER)

이 로봇은 벽과 바닥을 전기가 흐르게 하여 메가맨을 공격한다.

이렇게 계속 떠있어야 되니?

8. 부머 쿠완거 (BOOMER KUWANGER)

오리지널 시리즈에서부터 등장하고 있는 로봇으로 행동이 매우 빠르다.

나를 피할 수는 없을 걸?

전기가 흐르고 불꽃이 튀는 무시무시한 곳도 등장한다.

메가맨의 화려한 공격

미사일 발사 H.

칼 날리기 B.

광선발사 C.

스파크 E.

화염공격 W.

보호막 P.

얼음공격 S.

폭풍공격 T.

박진감 넘치는 스테이지 소개!

●스테이지 1

다양한 로봇의 공격을 무찌르고 새롭고 강력한 공격을 하기 위해서는 스스로 힘을 축적해야 한다.

스카이 씽씽타는 기분이야!

●스테이지 2

예리하고 무서운 타격을 가하는 이 로봇을 경계해야 한다.

적의 무기를 사용해서 전투를 한다

●스테이지 3

공중 요새에는 포탑과 비행선들이 가득하다.

난 고소 공포증이 있는데…

●스테이지 4

뿜어 나오는 용암으로 쓰레기를 처리하는 곳.

엉덩이 타버리기 전에 도망가자!

●스테이지 5

빙하의 북극지방. 모습을 감추고 있는 박쥐와 성가신 적들이 많다.

투명한 곳에 잘도 숨어있네!

●스테이지 6

물 속 세계. 다양한 로봇 물고기가 마치 진짜 생명체처럼 유연하게 움직이고 있다.

바닷속 로봇의 모습

알버트 오딧세이 외전

~날개의 기억~

섬세한 그래픽과 사운드로 호평을 받았던 전작에 이은 또한번의 도전! 정통 롤플레잉 게임의 진수를 맛보여준 알버트 오딧세이! 그 외전의 새로운 그래픽들이 게임챔프의 문을 두드렸다.

전작 이후 800년 후의 스토리! 과연 전작에 비해 이번 작품은 어떻게 더욱 달라졌나! 새롭게 들어온 그래픽을 보고, 혼다 아저씨와 함께 냉철히 평가해 보자!

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/8/예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	선소프트	용량	16M	대상 년령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타	카트리지	게임 난이도	ABC DEF

캐릭터들 너무나 다채롭다!

메인 캐릭터들은 과연 어떤 역할을 하고 있는가? 아주 간략하게 이 게임의 스토리를 이야기하면, 주인공 소년을 중심으로 뭉친 5인의 캐릭터들이 세상을 혼란에빠뜨린 악마군을 쓰러뜨리기 위해, 싸워나간다는 이야기이다.

주인공들이 모험을 하면서 만나는 캐릭터 중에는 불과 냉기 등으로 공격을 하는 용인(龍人)과 날개가 있어 동료들을 이동시켜 주는 조인 등 여러종류의 종족들이 있다.

왠지? 이상한 기준이 든다!

수많은 이벤트가 우리들을 기다리고 있다!!

게임 클리어를 목적으로 하는 메인 시나리오 이외에 무엇인가가 원인이 되어 일어나는 무수한 서브 시나리오가 여러분들을 기다리고 있다. 게임 진행에 직접적인 관계는 없지만, 아이템을 손에 넣거나 사람들을 만나거나, 오딧세이만의 세계관을 느끼게해 주는 이벤트이므로 이 이벤트에 주의를 기울이는 것이 게임을 10배! 재미있게 하는 방법이다.

집안에 날개를 가진 인물이…아몬과 무슨 관계가 있는 것일까?

탑 발견!! 과연 이 안에는 무엇이 기다리고 있는 것인가?

넓은 필드 안에서 무엇인가 이벤트가 일어난다

성벽으로 둘러싸인 성과 성 지하! 어떤 인물 들이 기다리고 있는가?

전작의 주인공 알버트의 피를 이어받은 용자 가이! 과연 이 사람의 역할은?

성안에서 일어나는 전투! 반드시 승리를…

던전 안에 보스를 쓰러뜨리면 무엇인가 얻을 수 있다!

로드 모나크 -전투전설-

수퍼알라딘보이						
	현지 발매일	94/6/24	장르	시뮬레이션	화면외국어 난이도	일본어 중
	제작사	세가	용량	16M	대상 년령	고교생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타		게임 난이도	A(B)C DEF

이전부터 세가. 팔콤 타이틀이였던 로드 모나크가 16메가의 용량으로 등장하였다. 퍼스컴용과 SFC용과는 한 차원 틀리게 전혀 새로운 게임으로 탄생되었다.

적국을 점령하는 본격 시뮬레이션 게임

메가드라이브용 「로드 모나크」가 타이틀을 정식 결정해 등장하였다. 게임의 내용은 플레이어가 왕이 되어 점령지를 넓혀가 적국을 무찌른다는 시뮬레이션 게임이다. 메가드라이브용에서는 오리지널 캐릭터가 등장하는 「스토리 모드」가 준비되어 있다.

본진을 탈취하는 싸움이 중심이 된 시뮬레이션 게임

메가드라이브용의 새로운 게임모드

메가드라이브용에서는 크게 2가지로 나뉘어져 있다. 모드의 첫번째, 「기록 도전 모드」는 2종류가 있고, 「노멀」은 퍼스컴용 「로드 모나크」, 어드밴스트는 개량이 추가된 「어드밴스트 로드 모나크」에 해당한다. 또다른 하나의 「스토리 모드」는 독자의 스토리가 전개되는 오리지널이다.

맵을 클리어한다

「어드벤스트」의 화면

오리지널 캐릭터 소개

모나크 왕
모나크 왕국을 통치하는 호쾌한 왕.
특수기는 헤드록.

알프레드 왕자
주인공인 왕자.
연령은 16세.
성격은 조금 난폭한 편이다.

루비아 공주
모나크 왕국의 이웃, 멀티카 국의 왕녀. 성격이 좋으며 귀여운 면이 있다.

겟슈
루비아 공주에 빠져있다. 추근덕거려서 루비아 공주가 싫어한다.

최대의 장점, 스토리 모드

메가드라이브용 최대의 장점이라고 할 수 있는 「스토리 모드」. 스토리 모드에서는 시나리오가 8장 준비되어 있다. 그리고 장마다 설정된 맵에서 전투가 일어나 게임이 진행해 간다.

플레이어는 알프레드 왕자가 되어 시나리오를 클리어해야 한다.

모나크 왕에게서 주변 신적을 퇴치하라는 명령을 받는다

신작라인

와일드 트랙스(SFC)

닌텐도/9,800엔/레이스/5월 27일

스타폭스에 이어 닌텐도에서 FX칩을 응용한 레이스 게임이 나온다. 퍼스컴판의 레이스 게임 특색을 고루 갖추고 있는 것같은 이 게임은 다중 시점이 특색이다.

제리보이 2(SFC)

소니/가격미정/액션/발매일미정

슬라임으로 변해 버린 6명의 아이들을 주인공으로 펼치는 아기자기한 액션 게임. 처음에 플레이어는 1명밖에 선택할 수 없지만 점점 여러 명으로 불어나는 것이 특징.

알버트 오딧세이 외전 —날개의 기억(SFC)

선소프트/가격미정/롤플레잉/미정

메인 캐릭터의 설정은 완료되었지만 그밖의 시나리오는 아직 작업중이라는 이야기. 전편에 비해 엄청난 전투 신이 기대된다.

지그재그캣트(SFC)

댄즈/9,500엔/슈팅/6월 24일

아름다운 환타지 세계를 무대로 핀볼 형식의 슈팅이 펼쳐진다. 액션성도 상당량 가미되어 있으면서 밸런스도 괜찮은 편.

포플메일(SFC)

팔콤/8,800엔/액션/6월 10일

퍼스컴에서 폭발적인 인기를 얻었던 액션 포플메일이 파워 업되어 온다. MD판으로는 기본적으로 애니메이션을 실현해 종래의 재미를 배가시켰으나 SFC는?

서젯 산타스 컴뱃(SFC)

요네자와PR21/12,800엔/시뮬레이션/7월 예정

수많은 TV 프로그램 중에도 이색적 분위기를 풍겼던 전투 드라마 「컴뱃」이 발매된다. 전체적으로는 시뮬적 분위기를 풍기고 있지만 다른 점도 많으니 즐겨볼 것.

다운 더 월드(SFC)

아스키/9,800엔/롤플레잉/7월 예정

등장하는 인물이 엄청나게 많을 것으로 예상되는 게임. 세밀한 그래픽은 대만족! 진정한 롤플레잉의 세계를 볼 수 있는 게임.

키드 크라운의 크레이지 체이스(SFC)

캡코/가격미정/스포츠/발매일미정

폭탄을 던지며 전진하는 액션으로 별다른 특징은 없지만 배경의 그래픽이 특히 돋보인다. 사운드는 어떨지 모르겠네?

루나 2(MD—CD)

게임아츠/가격미정/롤플레잉/발매일미정

전 우주에 펼쳐지는 장편 서사시 루나 2. 택틱스적 요소를 가미하여 우리 앞에 다시 등장하는 이 거대한 롤플레잉을 우리는?

로드 모나크(MD)

세가/8,800엔/시뮬레이션/발매일미정

지금까지 세가 팔콤의 라인 업으로 알려졌던 메가드라이브판 로드 모나크가 타이틀까지 정식 결정되어 등장한다. 게임 내용은 플레이어가 왕이 되어 영토를 넓힌다는 것.

슈퍼 스트리트 화이터 2(MD)

캡콤/10,900엔/대전액션/발매일미정

40메가의 초용량으로 업계의 관심을 집중시키고 있는 슈퍼 스트리트 화이터 2. 그래픽 문제는 용량으로 밀어 붙인다고 쳐도 사운드는 어떨지?

영웅전설 2(MD)

세가/가격미정/롤플레잉/발매일미정

퍼스컴의 영상을 그대로 삽입한 롤플레잉. 공개 사진으로 미루어 보면 그다지 완성도가 떨어질 것 같지는 않다.

아랑전설 2(MD)

타카라/9,800엔/대전액션/6월 24일

격투와 모션 그래픽이 일품인 아랑전설 2가 드디어 메가드라이브에 등장. 별로 없었던 필살기를 더욱 보강하여 색다른 재미를 느낄 수 있을 듯하다.

레벨어설트(MD-CD)

빅터/8,800엔/슈팅/7월 예정

스타워즈의 이미지를 듬뿍 담아 유저들의 관심을 끌었던 퍼스컴판 시리즈에 이어 이번에는 CD의 열기를 타기라도 하듯 메가CD로 등장하는 레벨어설트. 과연?

랑그리사 2(MD)

메사이야/9,800엔/시뮬레이션/미정

이번은 난이도가 낮고 여러 커맨드를 탑재하고 나타나는 랑그리사 2. 시스템의 세밀함은 대용량답게 부드러움 그 자체이다.

대항해시대 2(MD)

코에이/11,800엔/시뮬레이션/6월 24일

모험가, 여행가, 이슬람 상인 등 6명의 독특한 캐릭터, 더구나 각자 독특한 스토리를 무장하고 있는 대항해시대 2가 메가드라이브에 등장!

J-리그 프로 스트라이커 2(MD)

세가/가격미정/스포츠/7월 예정

누구나 다 알고 있는 축구. 그러나 이번의 축구는 다르다. 바로 세가에서 나온다는 점을 주목할 필요가 있는 것이다. 풀화면 사이즈의 시원한 운동장으로!

미소녀 전사 세라문(MD)

마바/8,800엔/액션/6월 예정

이 게임은 타이틀 그대로 미소녀들이 활약하는 액션 게임. 애니메이션의 유명함을 게임에까지 접목시킬 수 있을 것인지? 비주얼만큼은 메가드라이브답게 빵빵하다.

월드히어로즈 2(PC-CD)

허드슨/6,900엔/격투액션/6월 4일

네오지오판에서 완전이식이 기대되는 월드히어로즈 2. 스테이지 화면의 그래픽이 달라진 것은 없이 보이며 어레인지된 사운드는 더욱 흥미를 돋궈줄 것으로 기대된다.

유나 2(PC-CD)

허드슨/가격미정/어드벤처/발매일미정

1년전 PC엔진을 미소녀 마당으로 만들었던 유나가 새로운 장비를 갖추고 돌아온다. 이번에는 새로운 캐릭터가 유나의 뒤를 쫓아 다닐 것으로 보여 역시 더욱 기대가…

아루남의 이빨(PC-CD)

라이트스탭/가격미정/롤플레잉/미정

에메랄드 드래곤의 캐릭터 디자인을 담당했던 기무라 아키히로씨의 원안에 의한 롤플레잉이다. 이 작품에서는 기무라씨의 세계관이나 설정 시스템 등이 잘 나타나 있다.

포플메일(PC-CD)

NEC/6,800엔/액션/발매일미정

포플메일이 일본 팔콤의 퍼스컴 인기 액션 게임이란 것은 여러분도 잘 알고 있을것이다. 그러나 이렇게 많은 기종에 이식되리라고는 상상 못해봤을 것으로 생각되는데?

드래곤볼 Z(PC-CD)

반다이/가격미정/액션/8월 예정

지금까지는 슈퍼패미컴의 가로 스크롤 액션으로만 인식되어 오던 드래곤볼 Z가 새로운 방식의 전투 액션으로 우리에게 다가온다. 과연 프레임 애니메이션 방식의 배틀이란?

루나틱-돈(PC-CD)

아트딩크/가격미정/롤플레잉/12월 예정

아트딩크에서 발매될 신작은 퍼스컴에서 이식될 롤플레잉 루나틱-돈. 이 게임 최대의 특징은 결정된 스토리 없이 모든 행동이 플레이어 의지대로 자유롭게 행해진다는 점.

챔프 게임교실 / 번외편

하드웨어 스크롤에 관하여

번외편을 연재하면서

이번호에서는 본래 '게임 디자인(3)'편이 연재될 예정이었으나 소프트맥스(아트크래프트)에서 발표한 '리크니스'가 첫번째 상용게임이라는 점 외에도 기술상에서 여러가지 기념비적인 특징을 가지고 있어 번외편으로 다루기로 하였다.

특징 중에서 그 대표적인 예가 '하드웨어 스크롤'로 리크니스가 IBM-PC의 여러가지 제약을 극복할 수 있는 원동력이 되었으며 국내의 젊은 프로그래머들에 의해 자생적으로 생겨난 기술이라는데 그 의미가 있다 하겠다.

이번호에서는 '리크니스'를 비롯하여 '이스2 스페셜' 등에서 사용되어 IBM-PC상에서 게임기 수준의 부드러운 스크롤과 조작성을 지원하는 '하드웨어 스크롤'에 대하여 알아보도록하자.

IBM-PC의 한계

IMB-PC에 대하여 약간의 지식이 있는 사람이라면 IBM-PC에서의 게임구현의 어려운 점들에 대하여 들어본 일이 있을것이다. IBM-PC는 본래 사무용으로 개발된 컴퓨터로 본래는 텍스트(문자) 화면만 지원되었으며 그래픽 기능은 가지고 있지 않았다. 그 후, 허큘리스로 대표되는 단색(흑백)의 그래픽카드가 보급되었으며 CGA, EGA 등을 거처 현재 VGA의 컬러그래픽 카드의 시대로 접어들게 되었다.

그러나, MSX나 게임기 등에 비해 IBM-PC에는 스프라이트 기능이 하드웨어에서 지원되지 않아 소프트웨어적으로 해결해야 하기 때문에 게임에 있어 가장 중요한 스크롤이나 조작성에서 문제가 발생하게 되었다.

스크롤은 두루마리란 뜻으로 게임 내에서 화면(주로 배경)이 두루마리처럼 차례로 지나가는 것을 말한다. 예를들어 다중 스크롤이란 여러개로 나뉘어진 배경이 각기 다른 속도로 스크롤되어 입체감을 느끼게 하는 기술을 말하며, 슈팅 게임에서 흔히 말해지는 종/횡 스크롤 방식은 각기 세로/가로로 게임이 진행된다는 것을 뜻한다.

스크롤이 배경을 뜻한다면 스프라이트는 게임 내의 캐릭터들을 비롯하여 움직이는 모든 종류의 그림을 뜻한다.

일반적인 게임기나 MSX의 경우, 스프라이트의 개념이 하드웨어 내에서 지원되기 때문에 이 스프라이트들을 게임 내에서 바로 움직이게 하면 캐릭터들의 움직임을 구현하는 것이 가능하고 속도나 조작성도 매우 빠르게 된다. 그러나, IBM-PC 상에서는 스프라이트의 개념이 하드웨어 상에서 지원되지 않기 때문에 화면 상에 배경을 찍고, 다시 캐릭터들을 찍어야 하며 캐릭터들이 동시에 그림을 찍고 지우는 과정을 반복해야 한다.

이 화면을 한번 그리고 지우는 사이클이 빠르면 빠를 수록 조작성도 좋아진다.

IBM-PC에서는 1초당 10-30 정도의 프레임 정도밖에는 구현이 불가능했기 때문에 속도도 느리고조작성도 나쁜 게임을 즐길 수 밖에 없었다.

하드웨어 스크롤의 대두

이러한 IBM-PC의 한계를 가장 민감하게 체험할수 있었던 것은 어쩌면 우리나라의 유저들일지도 모른다. 미국의 경우 IBM-PC는 PC이전에 사무용 컴퓨터라는 인식이 강하였으며 유저층도 상대적으로 고연령층이 다수를 차지하고 있었다. PC 선택의 폭도 넓어서 거의 게임기를 방불케하는 아미가 등의 IBM-PC도 쉽게 구할 수 있었으며, 생활수준도 높아서 필요한 경우 닌텐도의 게임기를 사서 즐기면 그만이었다.

일본의 경우에는 미리부터 MSX를 사용하여 스프라이트 사용에 지장이 없었으며 대부분의 가정에 게임기를 가지고 있었으며 근본적으로 IBM-PC를 거의 사용하지 않았다.(일본의 경우 IBM-PC대신 NEC의 P-C-9801시리즈를 사용한다.) 그외, X68000이나 FM-TOWNS 등의 강력한스프라이트 기능을 지원하는 PC도 다수 보급되었다.

그와는 반대로 우리나라는 IBM-PC가 교육용 컴퓨터로 지정된 이래, 거의 90%이상의 PC시장을 장악하였으며 게임기등의 보급률도 상대적으로 매우 저조하였다. 한마디로 선택의 여지가 없이 IBM-PC를 사용할 수밖에 없었는데, 유저들의 수준은 매우 높은 편이었기 때문에 답답한 IBM-PC에 짜증을 내기 마련이었다.

이런 여러가지 배경을 바탕으로 IBM-PC의 스크롤방식을 근본적으로 바꿔놓는 '하드웨어 스크롤 (=SAP 스크롤)'이라는 신기술이 자생적으로 탄생하게 되었다. 사실상, 이런 문제가 대두된 것은 어제 오늘의 일은 아니지만 본격적으로 연구가 이루어진 것은 90년대부터 활성화된 PC통신을 통해 여러명의 젊은 프로그래머들이 쉽게 만날수 있는 기회가 이루어지게 되면서 부터이다.

처음에는 이 새로운 하드 스크롤방식의 실전 테스트를 위해 개발되었으나 우여곡절을 거쳐 발매에 이르게 되었다. 그외, 만트라의 '이스 2 스페셜'이 이 시스템을 이용하여 개발되었다.

하드웨어 스크롤의 이론 및 특징

하드웨어 스크롤은 SAP 스크롤, 주사선 스크롤, 스무스 스크롤 등 여러가지 이름으로 불리어지고 있다. 아직 개발 초기단계의 기술이기 때문에 사람마다 부르는 이름이 다르다. 이 방식의 요체는 배경을 찍는 시간을 절약하자는 생각에서 시작하고 있다.

일반적인 방식의 IBM-PC 게임은 캐릭터가 움직일때 전화면의 배경을 찍고 다시 복구하는 것을 반복하지만 하드웨어 스크롤은 앞으로 스크롤되어 나타날 분량의 배경만을 찍고 화면을 그쪽으로 이동시키는 것을 반복한다.

화면 1

A. 일반적인 스크롤방식 화면 2

화면 2

B. 하드웨어 스크롤 화면 1

그림에서 보이듯이 A의 일반적인 스크롤 방식의 경우, 화면 1에서 화면 2로 이동시 화면 전체를 새로 찍어주어야 한다. 그러나, B의 하드웨어 스크롤의 경우, 화면 2만 찍어주고 하드웨어적으로 화면을 당겨오는 방식이기 때문에 엄청난 시간의 절약이 가능하게 된다.(예를들어 1도트 스크롤의 경우 B방식의 하드웨어 스크롤은 '화면 2'분의 1줄의 배경만 새로 찍으면 된다. 반면에 A방식은 화면전체(보통 320도트)를 새로 찍어야 한다.)

IBM-PC를 비롯한 모든 컴퓨터는 그래픽을 표현하는데 비디오 램이라는 기억장소(메모리)를 이용한다. 일반적인 스크롤 방식은 이 비디오램을 한 화면 분의 여러개의 페이지로 나누어서 각 페이지에 배경을 지우고 찍는 과정을 반복한다.(이 방식을 보통 페이지 카피방식이라고 부른다.) 반면에 하드웨어 스크롤은 비디오 램 전체를 하나의 커다란 원통면으로 보고 앞으로 화면에 표시될 부분을 계속해서 지금의 화면앞에 찍어주는 방식이다. 하드웨어 스크롤을 SAP(STRAT ADRESS PANNING)라 부르는 것은 비디오 램의 시작 번지를 조작하는데서 붙여진 이름이다.

하드웨어 스크롤의 단점과 해결노력

그러나, 하드웨어 스크롤도 장점만 있는 것은 아니다. 오히려, 아직 실용화 단계이기 때문에 여러가지 문제점을 안고 있기도 하다.

먼저, 리트레이스(RETRACE) 기간내에 모든 명령을 처리해야 한다는 것인데 IBM-PC 모니터의 특성상 역시 매우 중요한 역할을 하게 된다. 위에서 리크니스는 1/70초 마다 명령을 처리한다고 했는데 그 이유는 모니터의 주사선이 1/70초의 주기로 리트레이스를 반복하기 때문이다.

화면 왼쪽에서 오른쪽으로, 위쪽에서 아래쪽으로 차례로 주사선이 지나가며 화상을 이루게 된다. 이때, 왼쪽에서 오른쪽으로 화면을 찍은 주사선이 화면 왼쪽끝의 다음줄로 이동하는데 걸리는 시간을 수평 리트레이스 시간이라 하며, 화면 아래까지 다 찍은 주사선이 다시 위쪽으로 돌아가는 시간을 수직 리트레이스 시간이라고 한다.

수평 리트레이스 시간의 경우, 워낙 짧아서 그다지 문제가 되지 않으므로 일반적인 리트레이스 시간은 수직 리트레이스 시간을 뜻한다. 실질적으로 수직 리트레이스시간은 화상전체가 1초에 움직이는 횟수를 결정하게 되는데 일반적인 IBM-PC의 모니터의 경우에는 1초에 70번을 리트레이스 하게 되는 것이다.(1/70초는 화면을 전부 찍는 시간과 리트레이스 시간을 합한 속도이므로 순수한 리트레이스 시간은 매우 짧다.)

리크니스는 하드웨어 스크롤을 바탕으로 모니터의 1/70초 사이클에 맞춰 프로그램이 실행되기 때문에 게임기 수준의 스크롤과 조작성을 구현할 수 있었던 것이다. 그러나, 프로그램이 처리할 정보가 폭주하게 되면(느린 컴퓨터에서 스프라이트수가 많아질 때) 1/70의 사이클에 컴퓨터가 따라가지 못하게 되어 화면이 튀거나 게임이 느려지는 현상이 발생하기도 한다.

문제는 1초에 70번이라는 초고속으로 사이클이 돌아가므로 1/70초안에 모든 명령을 처리해야하므로 고도의 프로그래밍 기법을 사용해야 하며 캐릭터의 크기에 제한이 가해질 수밖에 없다. 따라서, 게임스크롤 이외의 음악처리나 기타 문제에서 충돌이 일어나기 쉽고 이 처리가 지체되게 되면 위에서 이야기한 여러가지 복잡한 문제가 일어나게 되며 대형 캐릭터의 표현도 매우 어려워진다. 그동안 쉽게 이 방식을 사용하지 못한 이유가 여기에 있다.

이런 문제를 해결하기 위해 리크니스에는 여러가지 새로운 기법의 프로그래밍 기법이 사용되었다. 예를들어 '0번 압축'이란 스프라이트 압축기술은 특성상 사각형 형태로 자를 수밖에 없는 스프라이트를 최대한 압축하는 기술이다.

〈0번압축의 원리〉

▬▬; 스프라이트의 둘레
──; 캐릭터의 둘레

특정한 그림 데이터를 움직이려면 스프라이트화시켜야 하는데 스프라이트 특성상 사각형 모양으로밖에는 자를 수 없으므로 위의 포대모양 스프라이트의 경우 좌/우측 상단에 쓸데없는 공간이 생기게 된다. 스프라이트의 크기는 처리속도에 지대한 영향을 미치므로 이런 공간을 최소화하는 것이 중요하다.

그림 데이터는 수많은 점들의 좌표와 이들의 색 데이터로 이루어져 있다. 또한, 스프라이트를 이루는 그림 데이터는 그 특성상 대부분 한개의 덩어리로 이루어져 있다. 잘 생각해보면 스프라이트에서 캐릭터가 아닌 부분은 투명색(투명색도 색 데이터이다.)으로 되어 있음을 쉽게 알 수 있을 것이다. 0번 압축이란 이 투명색(0번이다)부분을 전부 건너뛰는 방식이다.

마무리

이번달에는 리크니스의 발표에 맞춰 '하드웨어 스크롤'에 대해 간단히 이야기해 보았다.

다음달에는 지난달에 이어 게임디자인(3)을 통해 롤플레잉 게임과 시뮬레이션게임에 대해 이야기하도록 하겠다.

RPG

제작노트

종족 만들기

RPG에는 「종족」이라는 개념이 존재한다. 「위저드리」를 비롯한 여러 게임에서 알 수 있듯이 종족에는 인간 이외에도 여러 종류의 종족이 등장하고 각각의 특징을 지니고 있다. 이번 호에는 각 시대별로 등장하는 종족을 소개하기로 하겠다.

환타지형 RPG에 등장하는 종족

환타지형 RPG에 등장하는 종족은 드와프, 엘프 등 우리에게 친숙한 것들이 대부분이다. 이 종족들은 J. J. R. 톨킨의 「반지 이야기」를 참고로 해서 작성되었다. 인간을 기본형으로 하고 있으며 어느 특정한 부분이나 능력이 탁월하게 발달되었다고 하는 방식을 취하고 있다.

인간

현대의 인간과 거의 똑같다. 성인의 신장은 남자가 170cm, 여자가 160cm 정도이다. 수명은 70세 정도로 다른 종족에 비해 짧은 편이지만, 그 대신 성장 속도가 빠르다.

모든 패러미터에 있어서 평균적인 능력을 지니고 있는 그들은 거의 직업을 가지고 있고, 그 실력을 남김없이 발휘한다.

지금까지 출시된 RPG의 경우, 거의 대부분의 인간 종족이 주인공을 독차지하고 있어서, 역시 인간에게는 감정을 이입하기 쉽다는 점을 대변하고 있다.

드와프

RPG 계에선 꽤나 유명한 드와프는, 신장 1m 전후, 수명 200세 이상으로써 남녀가 공통적으로 얼굴에 덥수룩한 수염을 기르고 있다.

지하에 굴을 파고 살기 때문에 어두운 곳에서도 밤눈이 밝다. 또 대장장이로서 뛰어난 능력을 가지고 있어서 드와프가 만든 무기나 방어도구는 마법을 가지고 있다고 전해진다.

그다지 알려지지 않은 사실이지만 성격이 호탕하고 술을 좋아하며 콧노래를 부르면서 일에 몰두하는 등, 의외의 면도 있다고 한다.

남녀 모두 괄힘이 세기 때문에 전사로써 안성맞춤인 종족이며, 검보다는 도끼를 휘두르는 것이 특기이다.

엘프

신장은 인간과 거의 같지만 수명이 인간의 3배에 이르고, 잘빠진 몸매와 아름다운 미모를 자랑한다. 숲속에 사는 사람으로 통하며, 높은 지능의 소유자이기도 하다. 인간에 대해서도 우호적이어서 마법을 가르쳐 주기도 한다. 또, 오감이 발달해 있기 때문에 인간이 느낄 수 없는 미세한 환경 변화에도 민감하게 반응한다.

위와 같이, 신비한 능력을 지녔기 때문에 마법사로서 주로 등장하며, 무기로는 활을 애용한다.

호비트

수명도 100세 전후이고 인간과 흡사한 용모를 하고 있지만, 워낙 키가 작기 때문에 「하프링」 또는 「숏다리」라고 불리운다. 「반지 이야기」의 주인공 프로드가 바로 이 종족에 해당된다.

예민한 성격 때문에 굴을 파 땅속에서 살고 있으며, 특징으로서는 손가락이 길고 손놀림이 빠르다. 그들은 소리를 내지 않고 걸을 수 있는 특기가 있기 때문에 「위저드리」에서는 도적으로 등장하기도 했다.

노무

연금술사 파라켈스스가 확보하고 있는 자연계의 4대 정령중의 하나인 「땅의 정령」이 바로 노무이다. 호비트와 같이 단신이지만 수명이 400세에 이르며 남자는 수염을 기르고 있다. 빨간 고깔 모자를 쓴 모습은 마치 유럽의 요정을 연상시킬 만큼 귀엽기 그지 없다.

나무에 구멍을 파고 그 속에

거주하면서 타종족과의 교류를 거의 하지 않는다. 그러나 성격이 밝고 술과 담배를 좋아하며 높은 지적 수준을 갖추고 있다. 「위저드리」에서는 신앙심이 깊은 승려로 등장한다.

앞서 말한 4대 정령중 나머지는 불의 정령인 「사라만다」, 물의 정령인 「운디네」, 바람의 정령인 「실프」이다.

일본풍 RPG에 등장하는 종족

일본풍의 RPG에는 기본적으로 인간 종족만이 게임에 등장한다. 그런 뜻에서 이 항에서는 인간의 모험에 협조자로서 등장하는 종족들을 위주로 소개하겠다.

동물

동물이란 옛부터 인간의 생활을 풍요롭게 할 목적으로 사육된 것이 많으며, 일본의 동화 등에도 소재 거리로 많이 사용된다. 그외에도 닌자가 데리고 다니는 닌자견을 예로 들 수 있을 것이다. 이와 같이, RPG에서는 동물에게 자신의 실력을 발휘할 수 있는 활약의 장을 부여하는 것도 재미있다.

요괴

요괴는 게임에 있어서 적으로 등장하는 것이 대부분이지만, 때로는 인간과 협력하는 존재로서 등장하기도 한다. 또 협력할 뿐만 아니라 여러가지 지식을 전해주는 요괴들도 엄연히 존재한다.

옛날부터 일본 전역에 분포되어 있었다고 전해지는 天狗(텐구)는 몸놀림이 민첩하고 자유자재로 요술을 부리는 존재로 전설 속에 묘사되고 있다.

선인

사람들을 멀리하고 산속에 파묻혀 살면서 높은 지식과 신비한 술수를 지닌 사람을 지칭하는 말이다. 며칠간을 계속 물속에서 생활하기도 하고, 황소를 한입에 집어삼키는 등, 보통 사람은 상상할 수 없는 행동을 하기 때문에 인간과는 다른 종족으로 구별된다.

게임에 자주 등장하지만 함께 모험을 하는 것이 아니라, 모험에 있어서 중요한 정보를 제공해 주는 캐릭터로 출연한다.

용

서양에서는 「드래곤」이라 하여 몬스터로 분류되지만, 동양에서는 이름만 들어도 신성한 「용」으로 대접을 받는 가상의 동물이다. 일본인에게 있어서 에서 용은 비를 관장하고 풍년을 불러오는 신으로 전해져 내려오고 있다.

현대형 RPG에 등장하는 종족

현대형 RPG에 등장하는 종족은 정확하게 이렇다라고 꼬집어 말할 수 없다. 굳이 종족을 나눈다고 한다면 「국적」에 따라 일본인, 미국인 등으로 구분할 수 있을 것이다.

미래형 RPG에 등장하는 종족

미래에 등장하는 종족은 거의 가상에 의존한 것들이다. 그렇기 때문에 참고할 만한 문헌도 적고, 설정하기도 매우 곤란하다.

E.T

정식 명칭으로 「THE EXTRA-TERRESTRIAL」이다. 지구 이외의 행성에서 날아온 탓에, 단순히 우주인이라고 불러도 무방할 것이다. 물론 어떤 모습을 하고 있든, 어떤 능력을 지니고 있든 상관없다. 다만, 설정상 주의할 점은 적어도 인류의 적으로는 만들지 말라는 것이다. 부득이하게 적으로 설정할 경우는 침략자 「에이리언」과 구별할 필요가 있다.

사이보그

인간에게 개조를 가해서 어떤 일정한 부분을 기계로 보충한 강력한 존재이다. 영화 로보캅의 주인공 머피를 떠올린다면 쉽게 이해할 것이다.

신체의 일부만을 기계화한 자를 비롯하여 전신에 기계를 뒤집어 쓴 타입까지 있기 때문에 팔힘이 센 자, 발이 빠른 자 등, 각기 특징이 있지만 인간으로서의 두뇌는 살아 있어서, 경험을 살릴 수 있는 장점이 있다.

로보트

로보트라고 하는 단어는 아이작 아시모프의 소설 「우리들은 로보트」에 최초로 사용되기 시작했다. 소설의 내용 중에는 아시모프는 「로보트 공학의 3원칙」을 세우고 있다. 밑의 도표를 참고하기 바란다.

제 1 조	로보트는 인간에게 해를 끼쳐서는 안된다
제 2 조	로보트는 인간의 명령에 절대 복종해야 한다
제 3 조	로보트는 제 1조와 제 2조에 어긋나지 않는 한도 내에서 자신을 보호할 수 있다

이상의 것들을 전제로 아시모프는 소설을 쓰고 있다. 물론 게임에서 로보트가 등장하는 것은 극히 드문 일이지만 「로보트의 3원칙」을 지키면서 스토리를 작성하는 것도 재미있을 것이다.

게임용어 가이드

뉴 버전 (NEW VERSION)

과거에 발매된 적이 있는 게임의 게임 밸런스를 고쳐서, 재발매하는 게임을 일컫는 말이다. 게임 밸런스가 불안전하거나 미완성인 채로 발매되었던 게임을 이러한 뉴 버전의 형식으로 다시 발매하여 게임의 이미지를 높이는 경우가 있다.

"이따위 뉴 버전이라면 너무 간단해서 하기 싫어~!"

네트워크 게임 (NETWORK GAME)

컴퓨터 통신망을 이용해서 플레이하는 게임을 말한다. 일반적으로 컴퓨터 통신을 이용한 시뮬레이션 계통의 게임이 대부분이며, 동시에 여러 사람이 참가할 수 있는 장점이 있다.

던전

몬스터가 매복해 있거나 함정이 설치되어 있는 위험한 미궁이라고나 할까? "으왁~ 춘리의 방은 완존히 던전같애!"

데모(Demo)

Demonstration의 약자로, 아무것도 입력되지 않은 상태에서 게임에 나타나는 플레이 화면을 말한다. 게임의 전반적인 분위기를 표현하며, 플레이하는 방법을 설명하기도 한다.

대전형 게임

승패를 판가름할 수 있는 게임이다. 승패를 결정짓는 요소로는 게임에 따라 점수나 시간 등의 기준이 있으며, 2인 대전 및 컴퓨터와의 대전이 지원된다.

"역시 대전형 게임은 버철 화이터가 최고야!"

동캐릭터

같은 캐릭터. 「스화2」 등에서 서로 같은 캐릭터를 골라 싸우는 것을 「동캐릭터 대전」이라고 한다.

"춘리끼리의 대결… 여자들 싸울 땐 흔히 볼 수 있는 머리끄댕이 잡아댕기기가 없어서 아쉽군…"

디지탈 코믹 (Digital Comic)

비주얼 신을 중심으로 구성된 게임 코믹을 말한다. 어드벤처 게임의 범주에 포함되지만, 선택권이 거의 없고 스토리와 비주얼 신을 즐기기 위해 만든 것이다. CD-ROM 등의 디지탈 형식을 모체로 발매되는 경우가 많다.

딥 스위치(Dip Switch)

ON/OFF의 슬라이드 스위치를 합친 것. 기판 위에 설치하여 ON/OFF의 설정에 따라 게임의 난이도, 1크레디트 코인의 수, 자신의 캐릭터 숫자 등의 각종 설정을 한다.

최근의 배터리 백업된 기판에서는 화면상에서 설정 가능한 소프트웨어 딥 스위치가 채용되고 있다.

"딥 스위치 설정은 볼펜 끝으로 조정하는 것이 최고지!"

디지탈 사운드 (Digital Sound)

A/D 컨버터나 FM 음원 칩 등의 디지탈 회로를 통해 들을 수 있는 사운드. 아날로그 회로를 통해서 소리를 내는 게임은 최근 들어 구경조차 할 수 없으며 거의 대부분 게임들이 디지탈 사운드로 제작되고 있는 실정이다. 또한 질 좋은 사운드라는 것을 강조하기 위해 선전 문구 등에 「디지탈 사운드」라는 말이 삽입되기도 한다.

논 플레이어 캐릭터 (NON PLAYER CHARACTER)

플레이어가 스스로 조작하지 않아도(소프트웨어에 내장된 기억 루틴에 의해서) 플레이어에게 유리하게 자동적으로 움직여 주는 캐릭터를 말한다.

약칭해서 NPC라고 부르기도 한다.

"드래곤 퀘스트에 등장하는 NPC 중에서 슬라임 나이트가 제일 맘에 들더라!"

김경희/

● 좋아좋아상 겜훈장이 선사하는 IBM-PC게임 1개

* 풀리지 않는 모든 문제, 이제는 일반 상식까지 확장하겠습니다. 왜냐구요? 겜훈장이 대 백과사전을 구입했거든요. 각종 게임, 아케이드, IBM-PC용 게임 등 풀리지 않는 문제는 이제 당신만의 고민이 아닙니다. 부디- 수준높은 각종 질문 부탁드립니다.

Q1

겜훈장님 안녕하세요. 상쾌한 봄바람이 뺨에 와 닿는 좋은 날씨속에 잘지내시지요? 이런 편지를 띄운 것이 처음이라 매우 쑥스럽네요. 질문이 몇개 있는데 들어 보세요.

첫째, '로도스 섬 전기'라는 만화가 있는데, 외국에서는 경의적인 판매 기록을 세웠다고 하는데, 우리나라에서 출판이 되었는지요. 또한 출판되지 않았다면 귀사에서 판매 하실 의향은 없으신지요?

둘째, '란마1/2'이 비디오로 출시 된게 제가 알기로는 7부까지였는데, 외국에서 또 다른 편이 나왔는지 알고 싶습니다. 또한 화보집은 없는지요.

제가 너무 많은 것을 질문해서 겜훈장님의 머리를 아프게 해드렸다면 죄송합니다. 봄날에 겜훈장님의 서당에서 글 읽는 소리가 우렁차기를 빌겠습니다. 벚꽃에 봄기운을 실고…

P.S 게임챔프에 '게임토론 광장'이란 코너를 만들었으면 합니다. 게임에 대한 청소년들의 신랄하고 적나라한 비판을 통해 무분별한 게임 수용에 반성하는 자세를 기르고 앞으로 우리나라 게임산업에도 이바지 할 수 있도록 말입니다. 우리 게임 산업을 이끌어갈 게임챔프, 힘내시고 앞으로 우리나라도 외국 못지 않는 게임 선진국이 되었으면 해요.

김연정/

독자

역시 챔프 독자들은 센스가 있는것 같습니다. 답변으로 들어가서…

첫째, 현재 나와있는 것은 없습니다. 그러나 불법으로 소량 제작 판매한 걸로 알고 있습니다만 불법 만화는 안보는 것이 좋을 것 같습니다. 또한 챔프에서는 발매를 검토 중인것으로 알고 있으며, 현재 6월 20일 경에 아랑전설 만화가 챔프에서 발매될 예정입니다.

둘째, '란마 1/2'은 비디오로 일본에서는 계속 나오고 있습니다. 국내에서는 더이상 발매되지 않았으며, 수입할 예정은 없다고 합니다. 그러나 여름방학 정도쯤에 기대할 수 있을 것도 같습니다. 또한 일러스트 집은 나와있지 않습니다.

P.S 좋은 아이디어를 보내주셔서 감사합니다. 재미있는 기획이라고 생각합니다. 다음달부터 적극 반영해볼 계획이며, 좋은 아이디어를 보내주신 김연정씨에게는 겜훈장이 선사하는 'RPG환상사전'을 1부 우송해 드리겠습니다. 앞으로도 겜훈장에게 좋은 아이디어 부탁 드립니다.

Q2

안녕하세요. 겜훈장님! 전 미니컴보이를 가지고 있는 중학생입니다. 미니 컴보이의 재미있는 팩 종류와 PC게임의 가격을 좀 가르쳐 주세요.

황윤기/

A

저도 미니 컴보이를 사고 싶어 안달하는 사람 중에 하나입니다. 현재 돈이 없어 어쩔줄 모르고 있지만… 여하튼 미니컴보이를 사면 기본적으로 테트리스가 들어 있습니다. 재미있는 소프트웨어로는 사무라이 스피리츠-4,800엔, 아랑전설2-4,800엔 등 이며, 동킹콩등과 같은 게임은 SFC에서 칼라로 지원되기도 한답니다. (하드웨어 슈퍼 게임보이 필요) 또한 PC게임의 가격은 챔프마당2에 나와있는 전문업체로 연락하시는 것이 좋을 것 같습니다.

Q3

저는 IBM-PC로 메탈&레이스를 즐기는 유저입니다. 대전시 난이도가 너무 높아서 힘 들었기 때문에 이길 방법이 없습니다.

권유삼/

A

메탈&레이스는 IBM-PC용 격투 게임으로 얼마전 소문이 무성했던 게임중 하나이며, 메카닉 구조의 유일한 격투 게임입니다. 이 게임은 난이도와 스피드가 상당히 빨라 고성능 PC에서는 스피드를 다운시키는 것이 유리하며 시간 지연 램상주 프로그램등을 활용하는 것이 좋을 듯 싶습니다.

이효원/

● 아이디어상 챔프점수 30점 (짜다)

Q4

저는 FC를 갖고 있습니다. '드래곤볼Z 3'에서 쿠우라를 이기고 그 다음 스테이지에서 인조인간을 만나야 하는데 어디있는지 가르쳐 주세요.

이주헌/주소불명

A

너무 유명한 질문이군요. 일단 스테이지의 처음부터 시작하면 손오공이 심장병으로 자진 퇴임(?)하고, 마을 사람들이 가르쳐준 위치로 이동하면 인조인간을 만날 수 있습니다. 위치는 동북쪽 동굴이며, 인조인간은 동굴 윗쪽 나무 숲 뒤에 있습니다.

Q5

아케이드용 '월드히어로 제트'에서 마지막 왕을 깨는 방법을 알려주세요. 이상하게 생긴 놈이 완전히 터미네이터 같이 잘 하더라구요.

안재훈/

A

마지막 왕은 경기를 주최한 장본인입니다. 그는 거인으로 변해 공격해 오는데, 장풍과 승룡권 만으로도 이길 수 있습니다. 적은 공격거리가 길고 폭탄, 기합포 등을 던지는데 상당히 위험합니다. 대쉬로 접근해 '큰 다리걸기' 기술을 사용하면 효과적입니다.

조창현/

● 황금박쥐상 챔프점수 30점 (짜다)

Q6

안녕하세요. 겜훈장님 저는 미니컴보이를 갖고 있는 유저입니다. 그런데 미니컴보이용 마리오 랜드 3편에서 라운드를 클리어 한 후에도 돈과 보물을 저장하는 화면이 나오는데, 왜 이런 현상이 일어날까요?

한장훈/

A

마리오 랜드 3편의 목적은 와리오의 소원인 큰 성을 갖는 것입니다. 마지막 왕에서 알라딘 램프로 소원을 말하면 거인은 돈을 요구합니다. 그때 돈과 보물을 모두 주면 금액에 따라 엔딩이 나올 수 있습니다. 그러므로 저장하는 화면이 나오는 이유는 스테이지마다 모은 돈을 저금하기 위한 것입니다.

Q7

안녕하세요. 훈장님. 배터리 백업 기능을 가진 게임팩이 있다고 합니다. 그런데 세이브 해둔다면 내용이 어느 정도 기간까지 보존될까요? 혹시 오래되면 배터리 백업이 되지 않는 지도 알고 싶습니다.

김기석/

A

정확한 배터리의 성능을 모르기 때문에 기간은 잘 모르겠습니다. 하지만 대부분의 경우에는 3~4개월 정도이며, 게임기에 팩을 삽입해 게임을 할 경우에는 게임을 하는 시간동안 충전이 되는 것으로 알고있습니다. 불법 복사팩이 아닌 이상 오래되어도 백업 기능이 고장나는 경우는 별로 없습니다.

Q8

안녕하세요. 겜훈장님. 얼마전 'X-윙'이라는 IBM-PC용 게임을 구입했는데, 게임 도중에 멋진 음성이 나온다고 들었습니다. 그런데 왜 제 컴퓨터에서만 음성이 나오지 않는 걸까요? 가르쳐 주세요.

황도영/

A

우선 기종은 386이상이어야 하는 것으로 알고 있습니다. 그리고 사운드 카드에서 음성 지원을 해주어야 하며, 도스 부팅시 EMS(확장 메모리 시스템)을 컨피그에서 설정해 주어야 합니다. 정품을 구입하셨다면 매뉴얼 후반부 '문제 해결' 코너에 EMS를 설치하는 화일이 잘 나와 있으니 참조하세요.

Q9

슈퍼컴보이용 아랑전설에서 볼프강 크라우저의 '카이저 웨이브'의 사용법을 가르쳐 주세요. 또한 SFC용 용호의 권의 초필살기도 같이 가르쳐 주세요. 그럼 밥 많이 드시고 건강하세요.

양준호/

A

카이저 웨이브는 '←↙↓↘→'를 입력한 후 B+C를 누르시면 구사할 수 있습니다. 이것은 초필살기가 아니므로 언제든지 사용이 가능합니다. 또한 용호의 권에 등장하는 책의 초필살기는 '→←↙↓↘→'를 입력한 후 B+C버튼을 누르면 됩니다. 이 필살기는 앤딩에서 나오지 않아 모르셨을 겁니다.

원진연/

● 띠요용상
챔프점수 30점(짜다)

○○○/

● 아깝다상
잘그려도 이름
없으면 점수도
없음.

○○○/부산시

● 아깝다상 잘그려도
이름 없으면 점수도 없음.

Q10

안녕하세요. 저는 94년 3월부터 열심히 보고있는 독자 '김미영'이라고 합니다. 최근 사무라이 스피릿츠에 푸욱 빠졌어요. 그런데, 초보라서 잘 모르겠어요. 캐릭터중 노랑머리의 이름을 알고 싶습니다. 남자인지 여자인지 정확한 프로필을 공개해 주세요.

김미영/

A

그녀의 이름은 샬롯입니다. 1761년 2월 4일 생이며, 출생지는 란스, 혈액형은 B형입니다. 키 172㎝, 체중 50㎏입니다. 전공은 검투사 계열의 검법과, 펜싱이며 남자친구가 있는지는 의문입니다. 김미영 양(군)은 만족하셨는지요.

Q11

안녕하세요. 겜훈장님. 몸건강히 편안히 계신지요. 저는 게임광인 성정훈입니다. 제가 궁금한 것은 DQ4에서 요괴의 지팡이를 얻어야 하는데, 왕가의 무덤 입구가 열리지 않습니다. 제 생각으로 최고의 열쇠가 있어야 할 것 같은데, 맞다면 어디에 있는지 가르쳐 주세요. (잠을 못자고 있어요.)

성정훈/

A

북쪽에 있는 여자들이 많이 사는 가텐부르크에서 최후의 열쇠를 얻을 수 있습니다. 이 열쇠를 이용하면 왕가의 무덤은 자연스럽게 열릴 것이고 왕가의 무덤에서 요괴의 지팡이를 얻을 수 있습니다.

Q12

건강하시죠. 겜훈장 선상님(으메 사투리)! 저는 최근 돈을 모아 제일 좋아하는 게임을 샀습니다. 그것은 바로 화이널 환타지 6편인데, 록크의 시나리오를 클리어하지 못하고 있습니다. 클리어 비법을 전수해 주세요.

나상규/

A

록크의 시나리오를 클리어하려면 상인의 옷을 얻어야 합니다. 그것은 2층의 상점에 있는 상인의 옷을 뺏고 술을 찾아서 노인에게 갖다주면 클리어됩니다. 그 이후의 상황은 게임챔프에 자세히 나와 있습니다.

이세원/

완벽상 챔프점수
30점(짜다)

임형수/

● 구니오상
챔프점수
30점(짜다)

존경하는 겜훈장 아저씨, 게임 경진대회에서 싸인 받은 적이 있걸랑요. 잘 부탁해요. 그럼 질문으로 들어가서 화이널 환타지 6편에서 크루초산 보스 격파가 어려운데 좋은 방법이 없을까요?

홍원욱/

음… 기억이 나지 않네요. 얼굴을 봐야지 알죠! 일단 공격 패턴은 적이 먼저 공격한 후 반격을 해야하는데, 잘 모르겠지만 공격 메뉴에서 2번째 메뉴를 사용한 후 곧바로 필살기를 입력하면 물리치기에 수월하다고 들었습니다. 고난이도는 아니므로 시도해 보세요.

안녕하세요. 저는 액션 게임을 무척 좋아하는 사람입니다. 얼마전 베어너클 3에서 라운드 선택을 하는 방법이 있다고 들었습니다. 혹시 겜훈장님이 그 방법을 아신다면 소개를 부탁드립니다.

오정민/

스테이지를 선택한다면 얼마든지 자신이 원하는 스테이지를 연습할 수 있어서 좋습니다. 방법은 배틀 메뉴에서 커서를 위로 올린 상태에서 B버튼을 누르고 스타트 버튼을 누르면 스테이지를 선택하는 옵션 모드가 나옵니다. 그럼 간단하게 스테이지를 선택할 수 있습니다.

안녕하세요. 저는 IBM-PC용 '어둠의 장막'을 재미있게 즐기고 있는 게임광인데요, 게임을 할 때마다 돈이 모자라서 게임하기 곤란한 경우가 많습니다. 어둠의 장막에서 돈늘리는 비법을 가르쳐 주세요.

전승환/

돈은 적들로부터 얻을 수 있습니다. 역시 게임상에서 어떠한 조작으로도 돈은 손쉽게 구할 수 없습니다. 던전에 들어가면 적들이 많이 등장하는데, 모두 물리치면 야금야금 돈을 모을 수 있습니다. 프로그램상에서 섹터의 정보를 수정하는 방법이 있긴 하지만 아직까지 공개되어 있지 않습니다.

안녕하세요. 겜훈장님. 저는 아랑전설 2를 즐기는 유저입니다. 부디 아랑전설 2에 등장하는 테리의 필살기를 가르쳐 주세요. 그리고 겜훈장님의 본명도 가르쳐 주세요.

신지훈/

테리는 제가 제일 좋아하는 캐릭터입니다. '↓↘→↘↓↙'+B, C버튼을 입력시키면 그의 가장 멋진 필살기인 파워게이지를 감상하실 수 있습니다. 또한 저의 본명은 쇠 김(金), 쇠북 종(鍾), 밝을 철(哲)자입니다. 본은 김해 김이고요. 그리고 하여 합쳐 변형시키면 김종팔이 되는 것입니다. 으하하하

박민철/

● 시원시원상 챔프점수 30점(짜다)

전승환/

● 개그맨상 챔프점수 30점(짜다)

구강민/

● 컨닝상 챔프점수 20점(짜다)

안녕하세요. 껨-훈장님! 저는 께-임챔프의 독자인 중1의 학생입니다. AG컨트롤러 박스라는 것이 있다는데, 정말 그것을 설치하면 아케이드 게임을 할 수 있습니까? 또한 가격은 얼마나 되는지요. 좀 알려주세요. (네오지오의 가격도 가르쳐주세요.)

최승현/

아케이드 게임 컨트롤러는 국내에서 발매되지 않았는데, 환산해 보면 우리나라 돈으로 30~40만원 정도입니다. 유용한 기기이긴 하지만 오락실 기판의 성능이 바뀌고 있어 광범위하게 유용될지는 의문이므로 가급적 구입은 미루는 것이 좋을듯 싶습니다. 또한 네오지오의 가격은 30만원 선입니다.

● 재치상 챔프점수 30점(짜다)

안녕하세요. 저는 SFC용 성검전설 2를 하는 독자입니다. 의문점은 지하신전으로 가는 길을 모르겠습니다. 가르쳐 주세요.

장윤창/

저는 아직도 성검전설의 마지막 편인 후라미 엄마를 물리치지 못했습니다. 지하 신전은 드와프 마을 지하에 있습니다. 그곳에 가보면 입구 앞에 이상한 물체(괴물)가 있습니다. 이 물체를 물의 마법을 이용해 물리치면 통로가 생길 것입니다.

김영현/

요세하녕안 님장훈겜! 거꾸로 해석하세요. 드래곤볼Z 외전에서 손오공의 슈퍼 가메하메파의 카드 조합을 가르쳐 주세요. 문제는 어려우실까봐 거꾸로 안했습니다.

정광호/

음! 어려울뻔 했군요. 손오공의 최고 필살기인 슈퍼 가메하메파는 '폭폭체폭광'으로 카드를 조합하셔야 합니다. 그밖에도 폭폭과 체폭광을 따로 사용하면 기염포와 가메하메파를 구사할 수 있습니다.

안녕하세요. 겜훈장님 며칠전 들은 소문에 의하면 슈퍼 알라딘보이용 아랑전설 2에 새로운 필살기가 있다고 하는데, 그 정보가 사실인가요?

장창호/

음- 그것은 사실입니다. 아직까지 많은 정보가 공개되어 있지 않지만 오락실용 네오지오와 SFC용 게임에서도 없는 새로운 필살기가 있다는 정보입니다. 과연 대단한 챔프의 독자시군요. 그럼…

* 겜훈장의 멋진 모습을 엽서에 그려 보내주세요. 과연 다음달에는 어떤 분의 멋진 상상력이 겜훈장의 타이틀로 나오는 행운(?)을 차지할까요? 부디 많이 많이 보내주세요. 보내주신 분 2명에게는 IBM-PC용 게임 디스켓, 또는 팩을 선물로 드립니다. 또한 예쁘게 색칠해서 보내주신 분은 겜훈장의 각 장소에 넣어드리며 소정의 챔프점수도 드립니다.
보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩3층 게임챔프 겜훈장 앞

* 게임이 잘 풀리지 않아 밤잠을 설치시는 분, 소화가 안되시는 분, 더 이상 참을 수 없는분 연락주세요.
시간 : 매주 토요일 오후 2시~6시
전화번호 : 714-7187 (슈퍼컴보이등)
707-1448(삼성 수퍼알라딘보이 전용 문의)

700-7400
전화로 듣는 「음성공략」 코너가 신설되었습니다!

스포키 게임 환타지아
700-7400

명작 에세이

페이로드

명작은 죽지 않는다, 다만 사라질 뿐이다. 그러나 시대가 원한다
다양한 시도와 실험 정신이 돋보인 이 게임은 PC통신의 혜택으로
트럭을 운전하며 도로를 달리는 상쾌함과 함께 질서를 지켜야 한
시동을 걸고 엑셀을 밟아라!

고전게임으로 MSX 이뮬레이터를 통해 최근에 다시 접해볼 수 있는 게임이다. 비록 10여년 전의 게임이지만 드라이빙+롤플레잉+시뮬레이션의 복합 장르 게임으로 최근 게임에도 손색없는 게임성을 보여주고 있다.

한장의 사진

지금 독자 여러분이 보고 있는 바로 이 연재 '명작에세이'를 쓰면서 가장 어려운 점은 무엇이라고 독자여러분은 생각하는지요?독자여러분은어떻게생각할지 모르겠으나 필자는 바로 한장의 사진이 아쉬울 때가 많습니다.

정말 재미있다고 생각되는 게임이라도 자료사진을 구할 수 없어서 소개하지 못하는 경우가 많고 비교적 최근의 게임을 위주로 이 연재를 이끌어나가는 이유도 자료사진을 구하기 용이하기 때문이다.

그런데, 최근 PC통신에 올라오기 시작한 MSX 이뮬레이터들로 IBM-PC에서도 MSX의 게임들을 즐길수 있게 되었다. 물론 아직까지는 MSX1의 게임 그것도 몇몇의 게임만이 지원되지만 옛날 MSX 올드팬들에게는 크나큰 선물이 아닐 수 없었다. 더구나, 필자에게는 요즘은 구경도 하기 힘든 MSX의 게임들과 더불어 엄청난 자료화면을 얻을 수 있었다.

이번달에 소개할 페이로드도 본래 1985년 발매된 MSX1용의

페이로드의 현실감

페이로드라는 게임의 설정은 매우 단순하다. 플레이어가 트럭 운전사가 되어서 일본전역의 화물을 시간내에 운송해주고 그 댓가로 회사를 키워가는 것이다. DHL이나 천리마 등의 운송 서비스를 연상하면 이해가 빠를 것이다. 이렇게 이야기하면 독자여러분은 '그런 게임이 무슨 재미?'라고 의문을 표시할 지 모르지만 페이로드의 재미는 실제로 해보지 않으면 느끼기 어렵다.

무엇보다도 페이로드의 가장 큰 재미는 '현실감'에 있다고 할 수 있다. 페이로드의 무대는 머나먼 과거나 미래의 세계가 아니다. 그렇다고, 상상 속에나 가볼 수 있는 우주의 세계도 아니다. 평범한 트럭 운전사가 현대의 도시를 달리는 이야기이다. 따라서, 게임내부는 지극히 현실적인 요소로 이루어져 있다.

트럭을 움직이기 위해서는 기어를 넣어야 하고 액셀레이터를 눌러야 차가 움직인다. 거리에는 신호등에 맞춰 움직이는 다른 수많은 차들이 존재하며 경찰차가 교통위반을 단속하고 있다. 플레이어의 트럭은 SF에 등장하는 전투용 차량도 아니어서 한번 다른차량이나 건물과 사고를 일으키면 공장으로 견인되어 수리를 받아야 한다. 도시와 도시는 고속도로나 국도로 연결되어 있고 고속도로의 통행료를 지불해야 통과할 수 있다.

우리 주변에서 흔히 볼수 있는 소재를 바탕으로 플레이어를

면 언제나 다시 돌아올 수 있다. 10년 전 많은 인기를 모은 MSX의 페이로드가 바로 그것이다. 우리에게 또다시 모습을 드러내게 되었다. 현실적인 배경 설정으로 우리가 쉽게 게임에 감정을 몰입시킬 수 있다는 장점과 자신이 직접 다는 준법정신의 교훈을 주는 고마운 게임이라 할 수 있다. 그럼 어렵게 입수한 그 사진들과 페이로드의 즐거움을 찾기 위해!

게임에 몰입시키는 것이다. 이런 소재를 사용한 비슷한 게임으로 닌텐도의 '마더시리즈'가 있는데 이 게임 역시 현재의 미국을 바탕으로 그다지 낯설지 않은 세계를 묘사하고 있다.

게임성에 있어 매우 중요한 역할을 하는 것 중 하나가 '감정이입'이다. 감정이입이란 플레이어가 게임 속의 캐릭터와 동화되어 게임의 세계에 몰입할 수 있는 특성을 뜻한다. 어떤 장르의 게임을 막론하고 '감정이입'이 되지 않는 게임에서 재미를 찾을 수는 없는 것이다.

플레이어가 감정이입이 되려면 먼저 게임에 익숙해야 한다. 그 게임에 대해 잘 알지도 못하면서 일체가 될 수는 없는 것이기 때문이다. 그런 점에서 가까운 곳의 세계를 묘사한 페이로드의 강점이 두드러지는 것이다.

려한 그래픽이나 대용량의 게임은 아니다. 그러나, 다른게임에서 찾아볼 수 없는 특유의 게임성으로 승부했다는데서 10 여년이 흐른 지금에 와서도 가치를 발하고 있는 것이다.

최근의 게임들은 경직된 게임 장르에서 벗어나지 못하고 새로운 시도보다는 기존의 게임에 그래픽만 바꾼 형식의 경쟁만 되풀이하고 있다. 게임자체의 재미보다는 3D 비주얼 데모나 음성지원 등에 게임의 가치를 두기도 한다.

그러나 게임은 무엇보다 재미있어야 한다는 1차적 명제를 모두들 잊어버리고 있지 않은가, 라는 생각이 든다.

페이로드와 오토듀얼

예전에 8비트 애플컴퓨터에는 '오토듀얼'이라는 게임이 있었는데 '울티마'나 '로드런너' 시리즈 등과 함께 애플시대의 명작으로 꼽히는 게임의 하나이다. 이 게임은 가까운 미래를 배경으로 하고 있지만 근본적으로 페이로드와 비슷한 점이 많다.

이 게임 역시 자신의 자동차에 화물을 싣고 다른 도시로 운송해주는 내용으로 페이로드와 다른점은 화물을 노리는 폭주족들과 전투를 해야한다는 점이다. 그를 위해 자동차에 장갑을 달고 무기를 장착해야 하며 폭주족들과 직접 전투를 벌여야 한다.

그리고, 운송일 외에도 원형경기장에서 다른 자동차들과 전투를 벌이기도 하며 나중에는 FBI의 일을 도와주기도 한다. 물론 신호등이나 고속도로 등의 자잘한 재미는 없지만 게임적인 재미는 페이로드 이상이었던 것 같다.

페이로드와 오토듀얼 모두 화

잠깐만

제 1회 「노노그램」 퀴즈잔치 당첨자 발표

★ 최우수상 1명
(슈퍼컴보이 1대)
조승범/

★ 우수상 2명
(SFC, MD 게임팩 택일)
구본철/
김진환/

★ 장려상 30명
(IBM-PC 게임 디스켓)
정기영/
차원진/
김주연/
김상기/
윤금숙/
이강석/
성화경/
백승석/
어광석/
김규원/

이운호,
이창규,
이은미,
심신기,
이금기,
김미숙,
박상우
김현수
배재일
이철민
김선형
박철수
김광열
이지철
박정일
이상숭
정영민
박두순
이외홍
주백춘

이것이 알고 싶다

IBM-PC 국산게임 개발업체의 현주소

80년대 말부터 걷잡을 수 없이 신세대들을 향해 불어닥친 게임의 열풍 속에서, 우리에게도 어설프지만 게임 시장이라는 것이 형성되기 시작했다. 초창기에는 패밀리 기종을 위시한 게임기용 게임이 단연 인기를 석권하다시피 했다는 것은 여러분들도 잘 알고 있을 것이다.

그후 현재에 이르기까지 게임 시장의 판도는 엄청난 변화를 겪어야만 했다. 하늘 높은 줄 모르고 치솟던 패밀리 기종의 인기는 이미 중고 시장에서 [illegible]차 미움으로 바뀐지 오래이고, 슈퍼컴보이 기종과 수퍼 알라딘보이 기종의 시대도 정부의 시책을 비롯한 난제들로 말미암아 정체와 혼돈의 시대가 된지도 오래다.

과연 그 뒤를 이을 후속주자는 어떤 기종이 맡게 될까? 필자는 감히 IBM-PC 게임이라고 단언하고 싶다. 게임기와는 달리 한계성이 드러나지 않은 미개척 분야인지라 그 가능성도 무궁무진하고, 국내의 상황을 보더라도 게임 선진국인 미국, 일본, 대만 등과 겨룰 수 있는 분야는 PC 게임 뿐이라는 것을 누구나 인식하고 있기 때문이다.

그러나 우리의 국내 현실은 어떠한가? IBM-PC 국산게임 개발업체들은 거의 모두가 조직력이 부실하고 자본도 턱없이 부족하다. 국산 게임의 절반이상이 슈팅 게임이라는 점이 그것을 잘 증명하고 있다. 또한, 유통업체 대부분이 라이센스 업체를 확보하려는 유통업체간의 치열한 경쟁으로 게임 소프트웨어의 가격 상승을 부추기고 있으며, 그 결과 나이 어린 유저들로 하여금 불법 복제를 유도하는 꼴이 되고 말았다.

물론, 유저들의 성숙되지 않은 자세도 문제점으로 지적되고 있다. 이미 정착되어버린 불법복제와 외국 게임 제일주의, 그리고 하이텔이나 천리안을 통한 마구잡이식의 업체 공격이나 인신공격이 그것이다.

머지않아 게임 시장이 개방되면 양질의 외국 게임들이 앞다투어 쏟아져 들어올 것이다. 이에 맞서려면 우리도 그에 못지않은 게임을 만들 수 있어야 한다. 누가 만들 것인가? 바로 게임 개발 업체의 환경 개선과 유통업체의 각성, 그리고 유저들의 국산 게임에 대한 이해와 사랑이 "세계적인 한국게임"을 창출해 내는 것이다.

국내 IBM-PC 게임 개발업체의 현황

미리내 소프트웨어

미리내 소프트웨어는 같은 팀이었던 새론 소프트웨어와의 분리 이후, 소프트타운과 서드파티 계약을 체결하고 꾸준한 활동을 보이고 있다.

지난 4월, 인기 만화가 이현세와 계약을 맺은 바 있는 장편 만화「남벌」과「아마게돈」을 게임화하고 있으며, 통신용 게임(제목 미정)의 개발에도 의욕을 보이고 있다.

미리내 소프트웨어의 정재영 실장에 의하면, 남벌은 이미 기획 단계를 거쳐 본격적인 게임 제작에 들어간 상태이고, 장르는 롤플레잉과 대전형 액션이 적절히 가미된 형식이라고 한다. 또한 통신용 게임도 7월쯤 선보일 예정이다.

막고야

국내에서는 손꼽히는 게임 프로그래머로 알려진 홍동희 실장이 이끌고 있는 이 팀은 지난해 「세균전」과 「원시소년 토시」를 발표한 것을 비롯하여 국내 게임 시장의 선구자적인 역할을 해온 베테랑 개발업체이다.

현재는 슈팅 게임 「전륜기병 자카토」의 막바지 작업이 진행 중이다.

패밀리 프로덕션

「복수무정」, 「피와 기티」 등을 히트시킨 바 있는 패밀리 프로덕션은 인하대 컴퓨터 동아리 출신으로 구성된 이름 그대로 "가족적인 팀"이다. 지금은 SKC 소프트랜드를 유통업체로 하여 게임을 출시하고 있으며, 오는 7월께 슈팅 게임 「일루션 브레이즈」를 선보일 예정이다.

지관(유)

국내에서 몇 안되는 대만 게임 취급 업체이다. 문화적 유사성이 있는 대만 게임이 국내 유저들에게 어필하면서 꾸준한 성과를 올리고 있는 것으로 알려져 있다.

대만 게임의 한글화를 통해 축적된 기술로 자체 개발 작품이라고 할 수 있는 「삼국기」를 제작하고 있어 주목을 받고 있다.

동서게임채널

국내 유통업체로서는 드물게 게임 제작과 유통의 병행을 시도하는 기업이다. 이미 영화로도 인기를 끈 바 있는 강우석 감독의 「투캅스」를 비밀리에 게임화하고 있으며 「광개토대왕」을 자체 개발하여 외국으로의 수출을 꾀하고 있다. 9월경에는 화곡동으로 본사를 이전할 계획이다.

투캅스 TWO COPS

소프트타운

금성 소프트웨이브의 게임들을 전담하여 유통하고, SKC 소프트랜드의 게임 대리점까지 병행하고 있는 소프트타운은 지난 5월 20일, 미리내 소프트웨어, 소프트맥스 등의 개발업체와 서드파티 계약을 체결하는 등, 국산 게임 육성을 통한 경쟁력 갖추기에 노력하고 있다.

스페셜 금단의 비법

"최고만을 추구하는 챔프 방송의 스페셜 금단의 비법 아나운서 나와주세요!"
"여기는 뜨거운 열기가 가득한 챔프 체육관입니다.
지금 이곳에는 천하장사 비법의 자리를 놓고 각 비법간의 치열한 싸움이 벌어지고 있습니다. 우선 각 체급별 비법을 순위별로 소개해 드리겠습니다."
FF Ⅵ를 즐기는 게이머는 물론 이 글을 읽는 독자들이 모두 만족 할 수 있는 이 비법들은 여러분을 최고의 게이머로 만들어 드릴 것 입니다.
그럼, 백두·한라·금강비법들을 하나하나 완벽하게 공개 하겠습니다."

백두 장사급 비법

1. 어디서든지 세이브와 휴식이 가능

복수의 일행을 조작할 때 한편의 일행이 필드나 세이브 포인트에 위치하지않아도 세이브, 텐트, 침낭 등을 사용할 수 있는 초비법.

스토리 중반 이후에 복수의 파티를 조작하는 이벤트의 경우, 어느쪽이든 한편의 파티를 세이브 포인트에 대기시키고 다른 한편의 파티로 화면을 전환한다. 그러면 세이브 포인트 이외의 장소에서도 기술을 사용할 수 있게 된다. 단 화면을 바꾸고 한발짝이라도 움직이면 무효가 되버린다. 이 초비법을 사용해 세이브 포인트에서 대기하는 파티를 교대하면서 진행해 나가면 언제, 어디서든지 세이브와 숙박이 가능하므로 많은 파티를 효율적으로 성장시켜 갈 수 있다.

복수의 파티를 조작하는 이벤트에서만 활용할 수 있다

꼼짝말고 대기! 세이브포인트에서

텐트나 침낭도 사용가능

FINAL FANTASY VI

화이널환타지 Ⅳ

세이브도 가능!

다른 장소에 있는 파티로 전환해 보자

세이브 커맨드에 불이 켜져 있어 사용가능한 상태를 나타내준다

어디에 있든지 파티 전원을 회복시킬 수 있다

한쪽의 파티가 성장하면 대기하고 있는 파티와 교대한다

이렇게 하여 복수의 파티를 성장시켜 나간다

2. '잠자는 사자'를 쓰러뜨리고 간단하게 마법수행 점수 획득

포인트 10의 마법수행 점수를 받을 수 있는 몬스터 출현지점과 그를 간단하게 쓰러뜨리는 방법.

세계지도 상의 우측 상단에 위치한 모브리즈의 북쪽 해상에는 '잠자는 사자'라고 불리우는 몬스터가 출현하는 삼각형의 섬이 있다. 공격마법의 하나인 데스를 사용하면 이 몬스터를 간단하게 무찌를 수 있다. 몬스터가 쓰러지기 직전의 반격으로 메테오를 사용해오지만 HP가 1,000 이상 있으면 문제없이 견딜 수 있으므로 마법수행 점수를 확실하게 모아둘 수 있다.

출현 지점—비공정을 손에 넣은 후, 세계지도 의 우측상단에 있는 섬을 향해 출발한다

잠자는 사자가 출현하는 유일한 섬

무찌르는 방법과 그 효과—마석만을 장비한 모그. 숙련도는 당연히 0%

잠자는 사자 출현

데스!!—단 한방의 데스로 끝내주겠다

메테오의 반격!

1,000포인트를 넘으면 끄떡 없다

마법수행 득점, 10 포인트

마법을 빨리 익힐 수 있게 해주는 10포인트

단 한번의 전투로 숙련도 향상

3. 트렌스 상태

티나는 게임 도중에 공격력과 마법을 향상시킬 수 있는 '트렌스'라는 능력을 가지고 있다. 이 특수 커맨드를 전투중에 선택하면 일정시간 트렌스상태가 된다. 트렌스 시간이 끝나가면 정지마법으로 티나의 움직임을 멈추게 한다. 그후 트렌스 가능한 시간 게이지가 평소의 시간 게이지 상태로 돌아갈때까지 기다린다. 에스나의 마법으로 티나를 회복시키면 계속 트렌스 상태로 싸울 수 있게 된다.

트렌스 상태가 끝나기 직전에 티나에게 중지

보통의 시간 게이지로 돌아오면 성공한 것이다

에스나의 마법으로 티나를 회복시키자!

전쟁이 끝날 상태로 싸울 수 있다

4. 연속점프로 록크가 사라진다

록크와 셋처가 투명인간이 되어버린다!?

적을 일격에 쓰러뜨릴 수 있는 무기(다쓰나 아사신 다가)를 셋처와 록크에게 장비시키고 액세서리인 류키시의 신발과 비룡의 뿔을 둘로 나눈다. 전투에서 점프커맨드로 적을 공격한다. 이때 X표시가 나타나 일격으로 적을 쓰러뜨리면 록크가 사라지고 표시만이 남게된다.

무기와 액세서리에 주목

일격으로 적을 쓰러뜨리는 무기를 장비할 수 있는 캐릭터라면 누구라도 투명인간이 된다

점프공격—전투시에 연속점프로 공격

일격으로 적이 쓰러지면 비기는 성공한 것이 므로 록크가 사라지게 된다

한라 장사급

1. 모그의 장비를 가질 수 있다

게임 초기에 탄광도시 나루세에서 3개의 파티로 나누어 티나를 보호하는 이벤트가 있다. 이때 모그리들의 장비는 사용할 수 없지만 모그만은 예외이다. 이벤트 클리어 전에 모그의 장비를 그에게서 떼어두자. 그러면 이벤트 종료후에 미스릴 시루드와 미스릴 스피어가 아이템 난에 남아있게 된다. 시루드와 스피어도 높은 공격력과 방어력을 가지고 있기 때문에 게임 초반의 전투가 훨씬 쉬워진다.

전투를 하기 전에 메뉴화면을 부른다

모그의 장비를 꺼낸다

3파티로 나누어 티나를 지키는 나루세에서의 이벤트

장비를 완전히 분리해도 모그에게는 춤추기 마법이 있기 때문에 걱정할 필요는 없다

이것으로 두개의 아이템 입수

2. 강력한 효력을 지닌 리본 입수!

게임 초반부터 운좋게 귀중한 액세서리인 리본을 입수할 수 있는 왕비법. 우선 시나리오가 3개로 분기되는 곳까지 게임을 진행시켜 가서 록크의 시나리오를 선택한다. 그 다음 사우스 휘가로로 가서 세리스를 구출하고 시계의 태엽을 감는 장치를 사용해서 숨겨진 통로로 나온다. 그리고 왼쪽사진으로 록크가 서 있는 지점에서 비밀통로로 들어가자. 아래로 3보, 좌측으로 3보 옮겨 바로 그 지점의 아래로 진행하면 통하는 길로 바로 빠질 수 있다. 곧 계단이 보이고 그 계단을 이용해 지하 3층까지 내려가 보자. 오른쪽 구석의 보물상자가 있는 아래의 벽을 조사해보면 리본을 입수할 수 있게된다. 이 리본을 액세서리로 장비하면 전투중에 적에게 받는 각각의 상태 이상을 막을 수 있다. 게다가 이것은 상점에서 살 수 없기 때문에 여기서 반드시 입수해 두자.

샛길의 계단이 나오면 지하 3층으로 내려가 자!

오른쪽 구석의 보물상자 밑의 벽을 조사해 보 자!

록크가 있는 지점에서 아래로 3보, 좌로 3보 가서 아래로 똑바로 진행한다

리본을 장비하면 상태 이상을 막을 수 있다

귀중한 리본이 있다. 꼭 손에 넣자!

금강장사급

1. 겐지의 장갑을 입수

리타나 본부의 밖에서 바난의 '우리들에게 마지막으로 남은 희망이 되어주지 않겠니?' 라는 질문에 '안돼'라고 대답하면 본부안으로 되돌아가게 된다. 여기서 다시 밖으로 나가 바난에게 말을 걸면 같은 질문을 해오기 때문에 모두 3회에 걸쳐 '안돼'라고 대답을 하자. 그후에 사우스 휘가로마을로부터의 사자가 나타난다. 그 이벤트가 끝나면 리타나의 동료가 '겐지의 장갑'을 준다. 그것은 액세서리로 장비하면 방어가 5올라가고 양손에 무기를 가질 수 있게 된다. 또한 질문에 '그래'라고 대답할 경우에는 건틀렛을 얻을 수 있다.

리타나 본부 밖에서 바난에게 말을 걸면 질문을 받는다. 모두 3번 '안돼'라고 대답하자

사우스 휘가로 마을의 정보를 전해주는 사자가 나타나면 이벤트가 시작된다

'그래'라고 대답하면 건틀렛을 얻을 수 있다. '겐지의 장갑'이 더 나을걸?

이벤트 종료 후에 리타나의 동료가 아이템을 준다

2. 연속적으로 무기탈취

한번의 턴으로 2회에 걸쳐 록크가 적의 아이템을 탈취할 수 있는 매우 편리한 왕비법.

우선 '도적의 팔찌'와 '겐지의 장갑'을 준비해서 록크에게 장비시킨다. 그 다음 록크의 양손에 무기를 장비시키고 적과 전투에 들어간다. 록크의 차례가 되면 '탈취하기'를 선택해 적에게서 아이템을 빼앗는다. 그러면 보통은 1턴에 1회밖에 빼앗을 수 없는데도 2회 연속해서 아이템을 탈취하러 갈 수 있게 된다. 이 기술을 사용하면 한 번은 실패하더라도 또다시 탈취하러 갈 수 있기 때문에 성공할 확률이 상당히 높다. 게다가 2회 데미지를 줄 수 있으므로 공격면에서도 유리하다. 단, 같은 적에게는 아이템을 1회밖에 빼앗을 수 없다. 또 이 왕비법은 겐지의 장갑과 같은 두가지의 효과를 이용한 것이므로 반드시 양손에 무기를 장비해 두자.

록크에게 '겐지의 장갑'과 '도적의 팔찌'를 장비시킨다

양손에 무기를 장비하고 전투에 들어가 '탈 취하기'를 선택

2회 연속 '탈취하기' 가능

연속으로 가능하기 때문에 안심

실망할 것 없다. 기회는 한번 더 남아있다

SUPER BOMBERMAN 2
봄버맨 2

패스워드 완벽 비법 코너

스테이지 셀렉터가 가능하다!!

전 5스테이지 중에서 마음에 드는 장소부터 시작할 수 있는 편리한 패스워드이다. 단, 에리어를 선택할 수는 없다. 에리어 1에서밖에 즐길 수 없다.

이것을 사용하면 최후의 보스도 곧 볼 수 있을 지도…

스타트 시의 강력함은 변함이 없다

에리어를 선택할 수 없으므로 보스 캐릭터와 싸우고 싶으면 인내력을 키워야 한다

1.	4361	스테이지 1-1로
2.	6642	스테이지 2-1로
3.	3903	스테이지 3-1로
4.	9564	스테이지 4-1로
5.	7735	스테이지 5-1로

게임 스타트부터 강력 파워를 자랑!!

게임 스타트부터 폭탄도 화염도 강력 파워 상태에서 즐길 수 있는 듬직한 패스워드이다. 또한 이 상태일 때는 폭탄과 화염이 6이며 스피드가 2, 리모콘과 파워 글로브를 가지고 있다.

처음부터 파워가 강력해지고 폭탄도 많이 가지고 있다

6.	1111	스테이지 1-1+강력 파워
7.	5462	스테이지 2-1+강력 파워

블록이 화면을 끝까지 메운다!!

배틀 게임 모드에서 즐기고 있을 때 남은 시간이 33초가 되면 블록이 나타나 이동범위를 좁게 만든다. 그런데 갈 수록 태산이라고 아래와 같은 패스워드를 입력하면 발디딜 틈도 없이 모두 메워진다.

패스워드 사용시 더욱 블록은 늘어나…

마지막까지 비참하게 메워간다

8.	5656	!!?

챔프 최고의 패스워드

이 패스워드는 처음부터 강력한 파워 상태로 시작할 수 있는 패스워드이다.

6763	스테이지 3-1부터
8784	스테이지 4-1부터
6925	스테이지 5

초 필살 금단의 비법 대공개

봄버맨의 색을 바꿀 수 있다

총 5색의 봄버맨으로는 만족할 수 없는 유저들에게 낭보인 비법이다. 배틀 게임에서 이것만 사용하면 최대 15색에서 봄버맨의 색을 선택할 수 있다.

방법은 플레이어 선택화면에서 전원을 MAN으로 한 뒤에 셀렉트를 누르면 된다.

이 화면에서 셀렉트를 누른다

금단의 비법

금단의 비법은 애독자 여러분이 보내주신 비디오 테이프와 그외 소식통에 의해 선정 되고 있습니다. 자신만이 아는 비법이나 버그 등을 가능한 비디오 테이프에 녹화하여 금단의 비법 담당자 앞으로 보내주십시오. 비법의 가치를 판단하여 각각 챔프점수를 드립니다.

패밀리

젤다의 전설

숨겨진 아이템 숍과 동굴을 찾자

이것은 제가 심심하고 지루해서 보내는 것입니다. 앗차! 이 말은 실수! 제가 오락을 하다 찾아 옮긴 것입니다. 찾는 법은 비디오에 담아 두었습니다. 우선 8군데의 숨겨진 장소를 공개합니다. 이것만 보고도 여러분들은 어디인지 한눈에 알 수 있을 것이라 생각합니다. 그럼 건투를…

윤현승/서울시 송파구 송파동 12-4

챔프점수 5,000점

슈퍼컴보이

화이널 환타지 6

흉내내기 고고가 동료로

지난달 스페셜 금단의 비법에서 소개한 숨겨진 캐릭터 찾는 방법을 소개하기로 하겠다. 첫 번째로 마대륙의 이벤트 이후 동료로 만들 수 있는 숨겨진 캐릭터 고고를 소개한다. 당신이 만약 마대륙의 이벤트 이후 비공정에 탈 수 있는 상태라면 이 고고를 동료로 만드는 것이 가능해진다.

먼저 화면에 표시된 맵의 우측 상단의 조그만 섬으로 가보자. 여기에 상륙해 돌아다니고 있으면 존이터라고 하는 적이 나타나「흡입」이라고 하는 공격법을 구사해온다.

여기서 팀 전원이 빨려 들어가게 되면 비밀의 동굴에 들어가게 되는데 이 동굴에는 고고가 있어 말을 걸면 동료로 만드는 것이 가능해진다. 고고는 자신의 턴 직전에 행동한 캐릭터를 그대로 흉내내어 공격할 수 있다.

맵의 우측 상단에 있는 작은 섬에 가자

동굴에서 고고를 만난다

전투에서「흉내내기」를 선택하면 동료가 한 행동을 흉내낸다

설인 우마로를 동료로 만들자

앞서 소개한 고고 외에 또 한 명의 숨겨진 캐릭터 우마로를 동료로 만드는 방법도 소개하도록 하겠다. 이 캐릭터 역시 마대륙의 이벤트 이후 동료로 만들 수 있다. 먼저 모그리의 모그를 한팀으로 구성한 후 탄광도시 나르세에 있는 탄광에 들어간다. 이 탄광 안에는 뼈조각들이 많은데 이것들을 조사하고 있으면 설인 우마로가 나타나 싸움을 걸어온다. 여기서 우마로에게 이기게 되면 모그와의 대화 이벤트가 일어나고 우마로는 동료가 되어준다. 우마로는 조종이 불가능하고 제멋대로 싸우지만 공격력이 엄청나므로 큰 도움이 될 것이다.

뼈조각을 굉장히 좋아하는 설인 우마로. 눈보라, 산사태, 동료 집어던지기(?) 등으로 적을 공격한다

모그가 같은 팀이라면 전투후 대화 이벤트가 일어난다

강력한 공격력으로 적을 쳐부순다

슈퍼 로봇 대전 EX

자금과 레벨이 남는다!

똑같은 맵을 몇번이라도 반복하여 자금을 늘리거나 레벨을 올릴 수 있는 비법을 소개한다. 먼저 적당한 맵을 플레이해서 자금과 경험치를 올리도록 하자. 그리고 클리어하지말고 일부러 전멸하도록. 이후 게임오버 화면으로 바뀌면 아무 버튼이나 눌러보라. 그러면 전멸했던 스테이지를 다시 플레이할 수 있게되며 그때까지 모아두었던 자금과 경험치도 남아 있을 것이다. 단, 세이브를 하지 않았을 때의 조건이다.

예를 들어 자금이 3,750 있는 상태에서 마사키의 스테이지를 시작하면…

레벨이 낮은 캐릭터를 중심으로 싸우도록

적을 처치하고 경험치와 자금을 늘린다

이후 일부러 전멸

이 상태에서 아무 버튼이나 누른다

레벨도 물론…

스타트 직후의 레벨을 주목하자

대단한 헤베레게

사운드 테스트 하는법

대단한 헤베레게의 사운드 테스트 모드로 들어가는 방법을 소개하겠다. 게임을 하는 도중 언제라도 좋으니까 A, Y, L 버튼을 누르면서 리셋을 한다. 그러면 사운드 테스트 모드로 바뀌게 될 것이다. 특히 뮤직의 10번에는 게임 중에 들을 수 없었던 아저씨의 부재중 전화 메시지도 수록되어 있으므로 즐겨볼 것.

리셋을 누르고 나면…

사운드 테스트가 가능하게 되었다

더 킹 오브 드래곤즈

크레디트 수가 1인 상태에서 플레이어수를 0으로

이번에는 1플레이어가 스타트를 누른다.

2플레이어의 B버튼을 눌러 도중 참가하자

0이었던 크레디트 수가 99가 되었다

크레디트 수가 99로

먼저 1플레이어가 게임을 시작해 한명의 크레디트 수를 1개, 어 수는 0으로 맞춘다. 그다음 화면의 좌측 하단에 컨티뉴할 것이냐고 물어보면 2 플레이어의 스타트 버튼을 눌러 캐릭터 선택화면이 나오게 한뒤, 다시 1 플레이어로 게임을 시작해 크레디트 수를 0으로 맞춘다. 다음은 2 플레이어로 도중 참가할 캐릭터를 선택해 B 버튼으로 결정. 그러면 두명이 공용할 수 있는 크레디트 수가 99로 즐겁게 게임을 진행할 수 있게 된다.

슈퍼 리얼 마작 P4

비주얼을 자유자재로

마작에 이기지 않고도 비주얼을 구경할 수 있는 비법을 소개한다. 먼저 모드 셀렉트 화면에서 상, 상, L, 하, 하, L, 우, 좌, 우, 좌, B 버튼의 순으로 입력한다. 그리고 세번째 명령어를 선택하면 그림보기라고 하는 커맨드가 추가되어 있을 것이다. 이로써 슈퍼 리얼의 캐릭터 전원을 감상!

다음은 모든 그래픽을 감상하는 일만이 남았을뿐

슈퍼 메트로이드

평소보다 많이 돈다

차지빔, 아이스빔, 슈퍼봄 등을 입수하게 되면 이것들을 장비하고 화면상부의 아이콘을 슈퍼봄으로 맞춘다. 그리고 빔을 모아보라. 그러면 신기하게도 아이스빔이 주위를 회전하기 시작한다. 더구나 이것을 이용하여 적에게 피해를 입힐 수도 있다는 점! 이것은 빔을 모으기 전에 장비한 빔에 따라 공격법이 여러가지가 있으므로 이것저것 시험해보기 바란다. 빔이 돌고 있는 상태에서 사므스의 장비를 바꾸면 빔의 색깔이 변하는 재미있는 현상도 벌어진다.

먼저 사므스에게 아이스빔과 차지빔만을 장비시킨다

셀렉트 버튼을 눌러 화면상부의 아이콘을 슈퍼봄으로 맞춘다

X버튼을 눌러 빔을 모으자. 으-음!

빔이 돌고 있는 상태에서 스타트 버튼을 누르면 맵을 표시한다

빔이 모으면 회전하기 시작한다

R버튼을 눌러 장비화면으로 가서 다른 빔을 장비시켜 보면

돌고 있는 빔의 색깔과 모양이 변했다?

CD 알라딘보이

F1 서커스 CD

달리지 않고도 입상

먼저 F1 게임을 시작한다. 그리고 예선 첫번째, 두번째 함께 프리 주행과 예선 주행을 하지 않고 밖으로 나가보자. 그리고 Did Not Qualifying의 표시가 나오면 A를 누르자. 그러면 화면에 랭킹 1위로 표시될 것이다. 상하 조절로 1위에서 8위까지의 범위를 조작하는 것이 가능하다.

F1 게임을 시작하자

프리, 예선을 일체 하지말고 밖으로

당연히 예선 불통과의 메시지가 나온다

수퍼 알라딘보이

뱀파이어 킬러

익스퍼트 레벨과 플레이어 9인으로 만드는 법

옵션 화면에서 BGM을 05, SE를 073으로 설정한다. 그리고 옵션 화면을 빠져나와 모드 셀렉트 화면이 타이틀 화면으로 바뀌는 것을 기다린다. 그리고 다시 모드 셀렉트 화면을 불러 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우 B, A 순으로 누른다. 그러면 옵션 화면의 게임 레벨이 노멀에서 난이도가 높은 익스퍼트로 바뀔 것이다. 또, 플레이어 수도 통상 5인이었던것이 9인까지 설정 가능하게 될 것이다.

옵션 설정을 이와 같이…

옵션을 빠져나가 타이틀로

커맨드를 입력한다

난이도를 익스퍼트로, 플레이어 수는 9인까지 가능해졌다

용호의 권

대전 옵션 모드

전원을 넣고 세가라고 표시될 때 재빨리 A, B, B, A의 순으로 누른다. 이 커맨드는 세가라는 로고가 나타나 있을 때만 유효하므로 되도록 빨리 입력하도록 하자. 만약 효과음이 울리면 성공이다. 대전 모드에서 캐릭터를 결정한후 스타트 버튼을 누르고 계속 있으면 대전 옵션 모드로 돌입하게 된다. 핸디, 포스 등의 메뉴가 있어 각각의 핸디캡, 기력 회복의 타이밍을 조절할 수 있다.

핸디캡, 기력회복의 스피드 등을 설정할 수 있게 되었다

캐릭터를 선택한 직후 스타트 버튼을…

전원을 넣고 로고가 뜨면 즉시 입력한다

버철레이싱

레이스 도중에 게임을 그만할 수 있는 금단의 비법. 게임중에 언제라도 좋으니까 포즈를 누른다. 그리고 A, B, C 버튼을 동시에 누른다. 그러면 타이틀 화면으로 돌아가게 될 것이다. 이 경우 달렸던 기록은 그대로 보존되므로 편리!

현재 프리런으로 폭주 중. 20바퀴의 대장정이니 만큼 지루하기도…

그럴 때는 포즈를 걸고 커맨드를 입력하자

레이스를 그만두어도 기록은 남아있다

V-5

전원을 넣고 언제라도 좋으므로 200회 이상 리셋을 하자(!!!???) 그러면 게임중에 재출발하는 경우는 실드가 자동으로 장착되어 시작하게 된다. 게임 타입을 그라인드 스토머로 한 경우에는 통상 3발로 시작되던 봄버의 수가 4개로 늘어날 것이다. 단, 이 기술은 무한 컨티뉴를 사용하고 있을 경우는 되지 않는다.

죽어버렸다!

실드를 장비하고 재출발. 정신을 가다듬고 다시 임해야…

그라인드 스토머에서는 봄버가 한개 많은 4개로 시작된다

즐거운 무한 컨티뉴

전원을 넣으면 100회 이상 리셋을 하도록 한다. 그러면 옵션 화면의 크레디트 리미트를 프리 플레이로 설정 가능하게 될 것이다. 이렇게 게임을 시작하게 되면 화면 우측 하단에 크레디트 수 대신에 프리 플레이라고 표시되어 무한 컨티뉴가 가능하게 될 것이다.

크레디트 리미트의 숫자를 고치면…

게임오버도 무섭지 않다. 난이도가 높은 게임이라도 즐겁게…

프리 플레이라는 표시가 출현

화면표시도 변화. 무한 컨티뉴 가능이다

V-5에서 봄버를 사용할 수 있게 된다

게임 타입을 V-5로 하고 포즈를 걸면 좌, 좌, 우, 우, 상, 하, 상, 하, B, A의 순으로 누른다. 그러면 무기 셀렉트 게이지의 위에 봄버의 수가 표시되어 파워 업 버튼으로 봄버를 쓸 수 있게 된다. 또한 이 커맨드로 인하여 봄버 사용의 불가 판정도 마음대로 조작할 수 있게 된다.

봄버의 숫자가 표시된다

PC엔진

용호의 권

끈질긴 사람들을 위한 보너스 스테이지 출현!

PC엔진용 용호의 권에 보너스 게임이 발견되었다. 아케이드 카드를 사용하지 않고 게임을 기동시키면 주의 메시지가 나오는데 메시지를 3회 반복해서 나오게하면 결국에는 조선무우(?) 자르기 게임이…

당연히 나오는 주의 메시지. 리셋이 걸린 후 런 버튼을 한번 더 눌러 주어 메시지를 다시 나오게 한다. 2회 연속으로 하면…

3회째에는 주의 메시지에서 조금 기다려 보자. 그러면 사진과 같은 조선무우 자르기 게임이…

챔프클럽

서적, CD, 신상품, 비디오, 영화, 음반, 가볼만한곳

신상품

머리가 자라는 쑥쑥이 인형

인형이 머리가 자란데!
정말이야?
머리카락이 자라는 신기한 인형이 나왔다.
귀여운 얼굴에 안경낀 쑥쑥이 인형의 헤어 스타일을 개성적으로 만들어 봐요!

◆판매 : 고려유통
◆연락처 : 512-3700
◆가격 : 5,000원

피크닉의 동반자, 배낭

산으로 바다로 떠나고 싶은 계절!
깜찍하고 편안한 배낭에 자유를 가득 싣고 떠나보자.
다양한 색채가 싱그러운 자연과 잘 어울려요.
휴대용 게임기를 집어넣고 산에 가서 즐길 수도 있는 가방!

◆판매 : 제로포인트
◆연락처 : 796-5748
◆가격 : 5,500원

브라인드 미키 벽걸이

우리들의 공간을 꿈의 동산, 디즈니랜드로 만들고 싶어요! 방의 벽에, 문에 멋지게 걸어 놓을 수 있는 귀여운 미키 벽걸이.

◆판매 : 화동
◆연락처 : 704-6936
◆가격 : 15,000원

미코믹 완구

①쌍발 비행기

부드러운 인체무해 플라스틱을 소재로 만든 조립식 비행기. 화려한 원색과 안전한 곡선처리가 돋보이는 조립 완구.

◆가격 : 38,500원

②레이싱 카

시원하게 달리고 싶은 마음을 싣고 달려보자.
날렵한 디자인의 레이싱카

◆가격 : 31,000원

◆판매 : 삼호 ◆연락처 : 3442-2060

루팡 3세 캐릭터 인형

인기 애니메이션 '루팡 3세'의 캐릭터 인형이 나왔다!
칼리오스트로 성의 아름다운 크라리스와 우리의 익살스럽고 날쌘돌이 루팡. 우리둘, 너무 잘 어울리죠?

◆판매 : 메디컴 엔터프라이즈
◆연락처 : 03-3470-0009
◆가격 : 각각 9,800엔

바이오 열쇠고리

자신의 생일을 입력해 놓으면 자동적으로 매일 매일의 바이오 리듬을 체크해 주는 컴팩트한 디자인의 편리한 열쇠고리.

◆판매 : 메딕인터내셔널
◆연락처 : 03-3987-0206
◆가격 : 3,500엔

어깨 보호대, 컴피

무거운 책가방이 편안하게 느껴지게 어깨를 보호해 주는 고마운 보호대.
뽀송뽀송한 풍선처럼 어깨에 부담을 주지않는 안정감과 체형에 맞는 디자인의 컴피.

◆판매 : (주)신호기업
◆연락처 : 538-6837
◆가격 : 6,000원

멜로디 머그컵

아름다운 멜로디가 흘러나오는 신기한 머그컵! 음악에 맞춰 천천히 즐겨요.

◆판매 : (주)신광교역
◆연락처 : 704-8842
◆가격 : 3,500원

메신저 시리즈 고속 팩스 모뎀 팩스

◆판매 : (주)맥시스템 ◆연락처 : 585-9490

①FM144I-PC 내장형

고성능 UART 16C550을 내장하여 데이타의 안전한 송수신이 보장되고 다양한 특허 기능이 내장되어 있다.

◆가격 : 198,000원

②FM144E-PC 외장형

신세대 감각에 맞는 컴팩트한 디자인에 소규모 광화일링 시스템 구축이 가능한 기능 외에도 특수한 기능이 채용되어 있다.

◆가격 : 253,000원

③FM144P-PCMCIA Type 노트북 및 PC장착용

모든 노트북과 호환 가능하고 가볍고 얇아서 휴대하기에 편리하다.

◆가격 : 352,000원

디즈니 종이시계

종이를 이용해 방의 분위기를 산뜻하고 밝게 만들어 주는 디즈니의 귀여운 캐릭터 시계.

◆판매 : 스타폼 코리아
◆연락처 : 606-4652
◆가격 : 9,000원

음반

김태우 & MUTANT

「015B」의 객원 싱어이며 "아주 오래된 연인들"로 단숨에 스타덤에 오른 김 태우가 앨범 타이틀과 같은 〈MUTANT〉라는 그룹을 조직해 발표한 앨범이다. 전곡의 작사는 김태우가 맡았고, 작곡은 멤버 전원이 참여했으며 타이틀 곡은 "난 항상 혼자다"는 직선적이면서 부드러운 음율이 돋보이는 곡이다.

◆발매원 : 지구 레코드
◆연락처 : 353-3151
◆가격 : 5,500원

좌회전(Turn Left)

최근 뛰어난 외모와 빼어난 가창력, 그리고 화려한 춤솜씨로 청소년들에게 폭발적인 인기를 누리고 있는 그룹들이 계속 등장하고 있다. 그룹 좌회전도 역시 마찬가지! 그러나 이 그룹은 고음과 저음, 중음의 역할을 적절하게 나눠, 화려한 하모니를 이룬다. 신세대들의 사랑을 이야기한 타이틀 곡 '예행연습'은 이승철이 작곡했다.

◆발매원 : 지구레코드
◆연락처 : 353-3151
◆가격 : 5,500원

「올리버 앤 컴파니」 오리지널 사운드 트랙

뉴욕의 맨하탄. 휴이 루이스의 '원스 어펀 어 타임 인 뉴욕 시티'가 흐르는 가운데 뉴욕의 정경이 펼쳐지며 디즈니의 1988년작 장편 만화영화 「올리버와 친구들」이 시작된다. 국내팬들에게 소개된적이 없어 생소한 디즈니 작품이기는 하지만, 음반을 듣는 동안 '역시 디즈니 음반이구나' 하는 생각이들 것이다.

◆발매원 : 서울음반
◆연락처 : 786-4521
◆가격 : 5,500원

CD

화이널 환타지 Ⅵ 스페셜 트랙스

뛰어난 사운드와 그래픽, 스토리로 게임유저들을 감동시킨 명작 중의 명작인 화이널 환타지 Ⅵ. 그 명작 게임의 음악이 수록되어 있는 이 음반은 게임에 사용되지 않았던 2곡과 전 스탭진의 합창곡 등이 수록되어 있다. 정말 스페셜곡이라는 느낌이 가득 풍긴다.

◆발매원 : NTT출판
◆가격 : 1,000엔

이스 vs 바람의 전설 제나두

PC엔진의 명작 롤플레잉 게임인 이스 시리즈, 그리고 그 이스 시리즈의 인기에 과감히 도전한 불후의 명작 게임 바람의 전설 제나두. 이 두 게임의 경쾌하고 분위기있는 사운드를 실은 이 CD는 일본 최고 게임 연주 밴드인 J.D.K에서 연주했다.

◆발매원 : 킹 레코드
◆가격 : 3,000엔

비디오

콘헤드

콘헤드 부부 벨다와 프라이멧은 지구로부터 26광년 떨어진 곳에 위치한 혹성 레물락의 밀사로 지구에 파견된다. 그러나 마추피추에서의 예기치않은 사고로 원래의 목적지가 아닌 뉴욕에 불시착하고…

◆문의처 : 420-7326
◆발매원 : CIC 비디오

마크로스 2

젠트라디군과의 평화협정이 맺어진후 평화롭던 지구에 다시금 마르듀크라는 적이 나타나고 마크로스의 이야기는 다시 시작된다. 주인공 히비키와 히로인 이슈탈의 운명적인 만남에서 모든 것은 시작되는데…

◆문의처 : 790-0361
◆발매원 : 챔프영상

레가시엄

사이바리아에서 조금 떨어진 극열지방 신비의 탑에서는 설계과정의 착오로 인한 끊임없는 사고가 일어난다. 이 문제를 해결하기 위해 엘제프 박사와 리크 박사는 연구에 몰두하게 된다. 리크 박사의 딸인 페르미스는 음모를 꾸미는데…

◆문의처 : 790-0361
◆발매원 : 챔프영상

서적

과학 고등학교의 아이들

과학고등학교의 아이들이라고 하면 우리의 주변에서 흔히 보는 청소년과는 다른 세계에서 생활하는 책벌레들이라고 생각해 버리곤 한다. 그러나 이 책에서는 여느 청소년과 다를 바없는 평범한 그들의 이야기가 솔직하게 표현되어 있어 친근감을 느끼게 한다.

◆발행원 : 진화 ◆가격 : 5,500원
◆연락처 : 263-6671

배낭여행

◆발행원 : 민음사
◆연락처 : 515-2000
◆가격 : 5,000원

이 책은 한 젊은 여교사가 유럽을 여행하면서 만났던 사람들과 보고 느낀 문화의 다채로움을 솔직하고 감각적으로 써 내려간 소설이다. 젊음이 물씬 풍기는 문장들과 자신의 감정을 꾸밈없이 구체적으로 표현한 묘사들이 읽는 이의 마음을 사로잡는다.

즐라타의 일기

◆발행원 : 도서출판 미투
◆연락처 : 517-8032
◆가격 : 5,500원

보스니아 내전이 시작된지 2년이 되어가지만 그 해결의 실마리는 보이지 않는 참혹하고 비참한 전쟁의 모습을 지켜보는 13살 소녀 즐라타. '미미'라고 이름 지은 가장 친한 친구인 일기장에 자신이 보고 느낀 것을 담담하면서도 격렬하게 이야기한 감동적인 책이다.

키키의 마녀수업

◆발행원 : 한림출판사
◆연락처 : 735-7551
◆가격 : 5,000원

이 책은 엄마, 아빠와 뚝 떨어져 낯선 세계에 홀로 살게된 13살의 평범한 소녀, 키키가 마녀수업을 쌓는 과정을 그린 이야기이다. 자신의 재능을 발견해내며, 홀로서기의 의미를 깨닫게 해 주는 책이다.

콩고

◆발행원 : 큰나무
◆연락처 : 736-9653
◆가격 : 6,800원

전세계적으로 쥬라기 공원 열풍을 불러일으켰던 마이클 크라이튼의 새로운 과학 스릴러. 세계 선진국들의 첨단과학기술의 혁명을 가져올 '블루 다이아몬드'를 찾기위해 콩고의 정글로 뛰어드는 스토리는 읽는 이를 스릴과 서스펜스, 흥분과 공포의 세계로 안내할 것이다.

스님, 어떻게 영어를 그렇게 잘하십니까?

집안의 생계를 책임져야하는 어려운 상황 속에서도 향학에의 꿈을 포기하지 않고 끊임없이 노력하여 독학으로 공부한 영어로 미국에서 학생들을 가르친 혜당스님의 의지를 살보여주는 책이다.

◆발행원 : 기획출판 거름 ◆연락처 : 783-0091 ◆가격 : 6,000원

영화

귀주 이야기

중국 영화계에 혜성처럼 나타난 장예모 감독의 「귀주 이야기」는 평범한 시골 농부의 아내가 관료주의의 두터운 벽에 부딪히면서 겪는 이야기를 회화적으로 그린 작품이다. 이미 세계적인 영화세에서 〈국두〉, 〈홍등〉, 〈붉은 수수밭〉 등으로 우리에게 친숙한 공리가 주연을 맡았다.

◆상영관 : 미정
◆상영일 : 5월말 예정
◆중학생 이상 관람가

펜타트론 (PENTATHLON)

뛰어난 무술 실력과 근육질의 체격으로 국제적인 액션 스타의 명성을 누리고 있는 「돌프 룬드그랜」이 최신작 「펜타트론」으로 그동안의 침묵을 깨고 우리앞에 돌아왔다.

독일 통일 이전의 동독 출신 올림픽 금메달리스트 수영 선수(돌프 룬드그랜)가 미국으로 망명하면서부터 그를 추적하는 독일 테러 집단과 벌이는 통쾌하고 박진감 넘치는 액션을 그린 작품이다.

◆상영관:아시아극장, 연흥극장
◆상영일:6월 4일부터
◆연소자 관람가

에어본 (AIRBORNE)

X세대라고 불리우는 새로운 세대의 생활과 감각을 그대로 보여주는 영화 「에어본」.

「에어본」은 최신 유행하는 춤, 반짝이는 유머와 재치, 예민한 감수성, 스포츠를 통한 강한 승부욕 등이 함께 어우러진 "전혀 새로운 감각의 영화"다.

◆상영관 : 미정
◆상영일 : 6월 중순 예정
◆고교생 이상 관람가

황비홍 5 / 용성섬패

◆상영관 : 단성사
◆상영일 : 6월초 예정
◆중고생 관람가

황비홍5는 잔인하고 극성스러운 해적떼들과, 법과 정의를 지키려는 황비홍을 비롯한 그의 제자들의 대결을 박진감 넘치게 그리고 있다. 기존의 고난도 무술 촬영과 숨막히는 액션 연기 뿐만 아니라 황비홍과 그의 이모의 애틋한 사랑 이야기도 한층 더 기대가 되는 작품.

가볼만한 곳

깡통 궁전

"앗! 서울에 깡통 궁전이 만들어졌다!!" 미도파 백화점(서울 상계점) 정문 앞에 설치된 이 '요술성'은 빈깡통 4만 3천개를 재활용하여 제작된 것으로, 자라나는 청소년들에게 폐품 재활용의 의미를 부여함과 동시에 잠시나마 동심으로 되돌아갈 수 있는 명소로 자리잡을 것으로 기대된다.

또한 성 뒤편에는 재활용품을 이용한 모형 제작과 스카이콩콩 등의 놀이를 즐길 수 있는 놀이 동산이 운영되고 있다.

◆개장 장소 : 미도파 백화점(상계점)
◆개장 일시 : 연중무휴
◆입장료 : 무료
◆문의처 : (939-2222)

보너스환상특급

지금은 초보,
화나면 람보

지금은 20점,
저축하면
한아름 선물

보너스특급 9

보너스 환상특급이란 애독자 여러분들을 보너스라는 특급열차에 안내해 드리는 환상적인 코너입니다. 매달 애독자 여러분에게 드리는 '챔프티켓'을 모아 챔프창구에서 표를 끊으시면 점수와 선물의 혜택을 드립니다. 애독자 여러분! 환상적인 보너스 환상특급의 세계로 오십시요!

보너스특급 99

또 한가지! 챔프티켓을 창간 1주년 기념호부터 1년치(12개월)를 모아 역장님에게 제출하시면 '게임챔프'에서 발간한 단행본 중 1부 또는 창간기념 게임음악 CD를 증정해 드립니다.

보너스특급 999

그것만으로 만족할 수 없는 여러분들을 가륵히 여겨 '게임챔프' 역장님이 드리는 멋진 선물!!! 게임에서 등장하는 멋진 캐릭터들의 모습이 담겨있는 챔프카드를 드립니다. 카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되기도 하고 예쁘게 코팅을 해서 사랑하는 여자친구에게 살짝! (필요한 카드끼리 교환도 가능)

응모요령

매달 20점씩의 챔프티켓을 드립니다. 멋있는 카드도 모으고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프에 오셔서 선물을 타가세요. 상품은 240점부터 드리며 증정된 챔프점수는 본사의 컴퓨터에 입력됩니다. 상품을 타기 위해서 점수가 너무 많다고 생각하시죠? 그러나 실망은 금물… 빨리 점수를 모으고 싶으면 게임챔프 책속에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 틴틴 갤러리, 금단의 비법, 보너스 환상퀴즈, 버그를 잡아라!, 노노그램 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 그러나 아쉽게도 챔프점수의 유효기간은 발행일로부터 1년이라는 사실을 잊지 말도록 하세요!

7월호 보너스환상퀴즈

문제 : 최근 발매된 소프트 맥스의 IBM-PC용 게임 '리크니스'는 새로운 기법을 사용해 게임화면을 고속으로 부드럽게 진행시킬 수 있다고 하는데, 이러한 방식은 무슨 스크롤을 사용했기 때문인가? (챔프 게임교실 참조)

이 문제의 정답을 아시는 분은 애독자 엽서에 정답을 기재한 후 6월 20일까지 보너스 환상특급 담당자 앞으로 보내주십시요. 정답자중 10명을 추첨하여 소정의 챔프점수를 드리며, 그중 1명에게는 슈퍼컴보이용 팩을 드리겠습니다. 반드시 애독자엽서의 보너스 환상퀴즈 정답란에 기재해서 보내주세요. 관제엽서를 사용하시면 탈락됩니다. (정답자 발표는 1994년 7월 5일에 발행되는 게임챔프 94년 8월호를 보세요)

240점 캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침	1,000점 과월호 1부	1,500점 게임 음악 CD 또는 게임챔프 1부	2,000점 게임챔프 단행본
2,500점 게임 캐릭터 인형 협찬 : 새론 S/W (822-9176)	2,700점 IBM 게임 디스켓	3,000점 패밀리용 게임	4,000점 MD게임팩
4,500점 스포키 시계	5,000점 SFC 게임팩	6,300점 슈퍼 원더보이 협찬 : 삼일전자 (715-3131)	6,500점 현대 미니컴보이
6,700점 SFC용 멀티탭	6,800점 비디오 셀렉터	7,000점 바코드 게임기	7,500점 무선 조이패드

IQ. 200에 도전하는 네모 네모그램

7월호 네모 네모 그램

							6	5	3	2	3	2	2					
					3	6	1	1	5	1	1	4	5	6				
				4	2	1	1	1	1	1	1	1	2	4	5	3	1	1
			8															
			9															
		5	3															
		4	3															
		4	3															
		4	3															
		3	2															
	2	1	2															
	1	1	1															
	1	1	1															
			3															
	4	1	4															
2	1	1	2															
	1	1	1															
		1	1															

응모방법 :

위 문제의 정답은 애독자 엽서 정답란에 기재해 보내주세요. 정답자 중 10명을 추첨해 1명에게 최신 게임팩을 드리며, 나머지 9명에게는 소정의 점수를 드립니다.
(마감 : 6월 20일까지)

지난호 정답

						1	1	3	2	1	1	1			1	1	3	
				3	3	1	1	3	1	5	5	5	2	3	1	1	1	3
				7	2	4	5	1	1	1	1	1	1	5	4	2	5	7
				3	3	5	4	4	4	4	4	2	4	4	5	4	2	3
	5	3	5															
2	1	1	2															
	5	3	5															
			5															
			15															
5	3	3	1															
1	7	2	1															
1	2	2	2															
	1	8	2															
		2	3															
		3	4															
			13															
	1	11	1															
1	6	3	2															
1	6	3	2															

억세게 운좋은 분들

6월호 노노그램 퍼즐 당첨자 발표

나종태/

이상 1명은 게임팩 1개
협찬 : 불독소프트(703-0043)

김명진/
정환이/
김태안/
서완석/
김성웅/
강길모/
이정엽/
김종원/
차완진/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

물가 상승에 따라 일부 상품의 챔프점 수가 오를 수도 있으며 상품 협찬시에 따라 미리 예고치 못하고 일부 상품이 바뀔 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

6월호 보너스 환상특급 정답자 발표

정답 : 와이어 프레임

안영우/

이상 1명은 슈퍼컴보이용 최신 롬팩 1개
협찬 : 보물섬(719-4564)

이상현/
안성영/
김동선/
김희동/
원두연/
심 원/
박정환/
노관철/
라종한/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

10,000점 슈퍼 스코프

핸디알라딘보이 12,000점

14,000점 워크맨

15,000점 삼성 수퍼알라딘보이

17,500점 CD 워크맨

20,000점 슈퍼컴보이

22,000점 PC엔진 GT

24,000점 PC엔진 듀오R

CD알라딘보이 II 26,000점

27,000점 네오지오

28,000점 원더 메가

31,000점 게임 전용 모니터

33,000점 마티

35,000점 LD 플레이어

38,000점 3DO

38,000점 이상이면 64비트 재규어 게임기

틴틴 갤러리

여러분! 드디어! 왔습니다. 혼다 아저씨가 맥을 못추는 여름이 왔습니다. 뭐! 혼다 아저씨만 힘을 못 쓰나? 견(犬)공들도 여름만 되면 꼬리를 감추지! 아무튼 너무 더워요! 팬들의 뜨거운 성원이 더욱 더 뜨겁습니다.

이달의 장원

오공의 결심

이현종/

★이달의 장원에게는 슈퍼컴보이 팩 하나를 드립니다.

프린세스 메이커

이현진/

챔프점수 400점

실황 프로야구 '94!

전우철/

챔프점수 250점

화이널환타지 Ⅵ 주인공 6

이경훈/

챔프점수 200점

최고의 대결

최창열/

챔프점수 300점

수라의 문

박종호/

챔프점수 500점

화이널 환타지 Ⅵ

정해룡/

챔프점수 250점

세라문 전사 집합!

송인영/

챔프점수 250점

챔프 명인 지~ㅂ 합!

김상범/

챔프점수 300점

오반 그대는 정녕!

정민호/

챔프점수 200점

화이널 환타지 VI
최창훈/
챔프점수 300점

이러쿵 저러쿵
전설 따라 혼다 따라

어느 날 혼다가 극장에 갔다. 표를 사서 들어간 혼다는 잠시 후 나와서 다시 표를 사서 들어갔다. 또, 잠시 후 나와서 표를 사서 들어갔다. 그러기를 9번째. 이상하게 생각한 매표원이 물었다.

"왜 표를 계속 사서 들어가세요?"

그러자 혼다는 화를 내면서 이렇게 말했다.

"안에 있는 아가씨가 자꾸 내표를 찢잖아!"

ㅡ이러쿵 저러쿵은 혼다 아저씨 맘으로만 결정됩니다.
김 명섭/
챔프점수 250점

오반의 마지막 승부!
권중헌/
챔프점수 500점

우쿄! 화려한 등장!
김충환/
챔프점수 350점

불멸의 드래곤 볼Z!
김진웅/
챔프점수 1,000점

Ranma
란마들의 수행!
신주명/
챔프점수 250점

학교 다녀오겠습니다!
박신영/
챔프점수 300점

FINAL FANTASY VI
초코보 등장이닷!
박창민/
챔프점수 500점

통키의 분노!
엄제노/
챔프점수 200점

◆ 4컷만화
테리의 가위 바위 보!

강재훈/
챔프점수 300점

바람의 전설 제나두!
서범준/
챔프점수 250점

미녀 3총사!
김소연/
챔프점수 300점

사이어인 손오반
김한기/
챔프점수 250 점

정성 베스트 3

자! 그림을 못그린다고 실망하지 마시라! 정성만 있으면 혼다 아저씨가 과감하고, 냉 철하게 뽑아줄 것이니!

원인! 대머리! 빛나리!
김병훈/
챔프점수 250점

알림

틴틴 갤러리에 참여하신 분들의 엽서는 절대 반환되지 않습니다. 그리고 반드시 관제엽서로 응모하여 주시기 바랍니다.

버그를 잡아라

변화는 살아있다는 것이다! (게임챔프 화장실에서 발취)

게임챔프에 수록되어 있는 내용중에 오자, 탈자 발생시 엽서를 이용해 '버그를 잡아라!' 코너로 보내주시면 상품으로 교환할 수 있는 챔프점수(본지 보너스 환상특급 참조), 혹은 지정된 상품을 드립니다. 보내실 곳은 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층 '버그를 잡아라!' 담당자 앞입니다.

'버그를 잡아라'는 더 많은 분의 의견을 수렴하기로 결심 '사이버 헌커'의 새로운 포맷으로 여러분 앞에 태어났습니다. 이 시스템은 2X00년의 고도로 발달된 기계화 문명의 시스템에 근거한 것으로 근대의 신디케이트의 사고, 대화 방식을 도입한 것임을 밝혀둠.

* 긴급 지령은 암호화되어 있으므로 다음을 해독하세요.

긴급 지령1

사가이나버다버라그마을바발사견아하자면차꼭 카포타스파트하키가드나를다이라용마한바다사

긴급 지령2

특동수해버물그과발백견두자산2010마명르에고 게닮는토종목앙하정나보남국아(보챔우프하)사 에우서리중나정라하만는세보우너궁스화점삼수 천를리배화당려해강드산리대여한챔시프람중대앙한컴으퓨로터길에이등보록존해하드세립국니가다

긴급 지령3

매게월임1중명에울제선일정재네미오있사는이게 버임버은그뭐헌니터뭐로니추해대도, 미인소정녀 서게와임게이임아팩날을까드하립노니라다

헌터의 전자 카페

■등록번호 0001, 인정점수 300점
■발신자 ID(Identification : 신분)
■황순욱/
■제목 : 초보자! 등록요망!

발신자 내용 검색

저는 이번에 꼭 2번째로 '버그를 잡아라!' 코너에 편지를 보냅니다. 아직은 미숙한 점이 많지만, 애교로 봐주세요.

* 본지 P87, P88의 일러스트 칠하기 설명 중 P87의 '드래곤볼 Z'와 '란마'의 일러스트를――라고 되어있는데 란마와 사무라이 스피릿츠의 일러스트가 나왔습니다.

* 본지 P167, 'CD-알라딘보이'에서 슈퍼 대전략SCD가 2번씩 나왔습니다.

End file(화일 종료)

수신자 응답

초보자이지만 무시할 수 없는 예리한 눈이군요. 2번씩이나 출현한 SCD를 찾아낸다는 것은 인간의 한계(IQ50)을 뛰어넘는 대단한 위력이군요. 초보자라면 자신의 방어 도구와 무기(사전)를 완벽히 확충하시길 바랍니다.

End file from big boss
('빅보스'로부터의 화일 종료)

■등록번호 0002, 인정점수 450점
(하이테크닉 버그 방멸)
■발신자 ID(Identification : 신분)
■최오영/
■제목 : 사이버 버그 헌터의 대량 생산 라인 구축 요망!

발신자 내용 검색

사이버 버그 헌터를 대량 생산해야 합니다. 그래야 저와 같은 챔프 독자도 선정될 확률이 높지 않을까요(노력 댓가를 대폭 증대!).

■본지 P75, 기본룰 2번에서 가로열에 있는 숫자는 가로열――세로에 있는 숫자는 가로열이며, P79, 필살기 표시가 무더기로 인쇄 불량입니다. 이러면 보는 챔프독자 섭하지――P119, 대자연은 우리의 스승에서 무더기로 캡션이 뒤바뀌는 사태 발생!

End file(화일 종료)

수신자 응답

세상에나! 세상에나! 노력의 댓가를 완벽한 현실에 맞게 보상해 드리겠습니다. 그러기 위해 이번 버그… 코너의 수정은 중요한 의의를 띄었다고 할 수 있습니다. 인쇄 상태의 미비점은 인쇄소의 잘못도 있지만 저희로서는 안타깝기만 합니다. 특히 필살기는 화살표 하나로 사활을 결정하는 것이기에 더욱 중요하다고 생각합니다. 담당 명인을 문책해 업중히 전기고문(가정용 110볼트, 공업용은 전력이 높아 사망의 우려가 예상됨)을 실시하겠습니다.

End file from big boss
('빅보스'로부터의 화일 종료)

■등록번호 0003, 인정점수 0점
■ERROR-DATA
RECIEVE # 6232 CRC(수신 에러)
■김종천/
■발신자 ID(Identification : 신분)
■제목 : 앗! 실수다!

발신자 내용 검색

교환물건, 쌤쌤조건, 연락시간, 연락처, 이름

■교환물건 : FC+조이패드4개+팩6개+재믹스+스틱1개+팩1개+음악테이프+에니메이션1편+영화(에이리언2) 1편+공략집+게임잡지+만화책 약25권+브로마이드3개+2-3만원(와! 내 보물 다 준다)
■送送조건 : MD+패드2개+팩2개
■연락시간 : 오후 8시 이후 주말은 오후 4시 이후
■연락처 :
■이름 : 김종천

End file(화일 종료)

수신자 응답

앗! 핵커의 등장인가? 이런 통신 기능을 이용해 다른 코너의 엽서가 버그를 잡아라! 코너로 들어 왔습니다. 가끔 통신 기능의 장해로 이런 일이 일어나고 있는데, 통신기능을 완벽하게 보완하기 위해 본 코너를 진행하는 담당 보스의 컴퓨터를 미국 실리콘 그래픽 사의 퍼스널 아이리스 워크스테이션으로 교체할 것을 사장님께 강력히 사정합니다. 제발! (이번에 닌텐도랑 게임기 만든다던데… 우리도 합작해 좋은 버그 코너 만들꺼걸랑요!)

End file from big boss
('빅보스'로부터의 화일 종료)

■등록번호 0004, 인정점수 250점
■발신자 ID(Identification : 신분)
■심민섭/
■제목 : 무제목이 상(上) 아부

발신자 내용 검색

처음 보내는 것임. 꼭 수신하시길!

■본지 P120, 아랑전설2, 격투액션이 스포츠로 잘못, P139, 혈액형이 빨강이라는 것은 잘못, P150, 틴틴うれコ, 귀여운 나코루루가 아니라 하오마루의 귀여운 모습임, P79, 니云, 레이더 검→레이저 검, P126, 노데스 모드에 대한 말이 없다.

End file(화일 종료)

수신자 응답

혈액형은 A, B의 형태로 나타내는데, 원래는 혈액의 색을 나타내기 위한 것으로 잘못 표현한 것입니다. 제대로 고친다면 혈액형

이 아니라 혈색으로 나타내는 것이 바람직한 표현이 아닌가 생각합니다. 또한 '틴틴うれ그'란 표현은 심헌터가 사이버 행위에 위배되는 표현이므로 20점 감점시킵니다. 또한 노 데스모드의 데이타 누락은 완벽한 사이버 버그이므로 담당 명인을 문책해 앞서 말한 전기 고문기의 발전기를 돌리는 작업을 시키겠습니다.

End file from big boss
('빅보스'로부터의 화일 종료)

■ 등록번호 0006, 인정점수 500점
■ 발신자 ID(Identification : 신분)
■ 이주영/

■ 제목 : 생생한 음성 버그 포착!

발신자 내용 검색

버그 보스님, 스포키에 전화를 했지요. 그랬는데 5월 8일날 전화를 했는데, FF6가 발매되지 않았다고 합니다. 이런 왕버그가 있나! 생생한 음성 버그! 경험해 보시죠.

■ P64. 구매희망 순위 랑그릿사 2와 택틱스 오우거의 사진이 완전 체인지 되었다. P67. 수퍼 알라딘보이 6위 루나 엔터 블루(X), 루나이터널 블루(○), P114. 윗쪽 사이닝 포스CD, 사이닝 포스(CD)

End file(화일 종료)
수신자 응답

검색완료! 사진 뒤바뀜은 차트에서 특히 많이 등장하는 부분중 하나입니다. 저도 편집에 참여해 보았는데 최고의 난이도를 자랑하는 컬럼중 하나이고 정보의 움직임이 다소 기복이 심한 부분이기도 합니다. 최고의 전문지를 만드는 사람의 자부심을 최대한 살려 집중하도록 해야할 것입니다.

End file from big boss
('빅보스'로부터의 화일 종료)

■ 등록번호 0007, 인정점수 300점
■ 발신자 ID(Identification : 신분)
■ 구병록/

■ 제목 : 쫓기고 있어 간단히 쓰겠습니다.

발신자 내용 검색

현재 제 뒤를 계속 미행하는 자가 있습니다. 소형 스캐너(레이다) 등으로 아무리 조회해도 나타나지 않는 것으로 보아 프로급으로 측정됩니다. 목숨이 걸린 문제라 간단히 쓰겠습니다.

■ P149. 노노그램에서 가로 2번째 문제가 2121인데 아무리 해도 답이 나오지 않는것으로 보아 2112가 맞는것 같습니다.

End file(화일 종료)
수신자 응답

윽- 위험한 순간이군. 그런 와중에서도 통신을 하다니. 귀하의 헌터 정신은 사이버 디버그 문화의 초석이 될 것입니다. 감사합니다. 노노그램은 한쪽은 답만 맞아도 문제의 정답을 추론해 볼 수 있는 기능이 있습니다. 정확한 확인이 필요하죠. 문제의 정답을 몰라 고민한 많은 독자의 숫자만큼 담당자에게 똥침을 놓도록 하겠습니다.

End file from big boss
('빅보스'로부터의 화일 종료)

이달의 네오 버그 헌터

■ 등록번호 0001, 인정점수 슈퍼컴보이용 팩 1개
■ 발신자 ID(Identification : 신분)
■ 김두현/

■ 제목 : 강력살충제(챔프표)

발신자 내용 검색

발매일이 각 코너마다 틀린 것은 협동심 부족입니다.

■ P64. 독자인기순위 5위 실황파워풀 프로야구 '94는 전월에 비해 가격 변동이 800엔 정도 있었음. P151. 161 4컷 만화 "에어 오공"과 "찌찌는 못말려"가 있는데 "에어 오공"은 점수와 보낸 독자 이름이 없습니다.

End file(화일 종료)
수신자 응답

수신 상태 좋고, 현재 버그를 잡아라에 보내온 엽서중 가장 정확히 살충제 배포에 관한 챔프의 비밀을 그림으로 그려 보내 주셨습니다. 정확한 정보 관리에 다시 한번 경의를 표하며, 앞으로 더욱 충실한 일원이 되어 주실 것을 부탁드립니다. 아울러 인정서는 사이버 버그 헌터 재단의 마크가 확정되면 보내드리도록 하겠습니다. 감사합니다.
대표이사 김떡배 대독

End file from big boss
('빅보스'로부터의 화일 종료)

그밖에 사이버 버그 헌터 리스트

Start file searching
(화일검색 시작)

김경혜/
김대성/
김성우/
김병석/
양용석/
한송이/
주성호/
김동제/
이무진/
김선태/
이정엽/
정성화/
최윤석/
문종원/
안정명/
윤원주/
정병수/
정채우/
박종근/
김호중/

End file searching
(화일 검색 끝)

그밖에 6월호 사이버 버그 서식지

챔프 본지

P45. 광고 루나의 사진이 거꾸로 됨.
P53. 광고 렌드스트커(X), 랜드스토커(○)
P53. 광고 언어공주(X), 인어공주(○)
P102. 택스처 맷핑(X), 택스처 맵핑(○)
P144. DOUMOUSE(X), DUOMOUSE(○)
P148. 1위 베어너클 사진이 3편이 아니라 2편임.
P149. 부산시 사하구 당리동 346-2 3/1(X) 21/3(○)
P151. 로보트 가르시아(X), 로버트 가르시아(○)
P160. 게임기의 이름을 영문으로(X), 영문 약자로(○)
P161. 마티 레이저 액티브(X), 마티, 레이저 액티브는(○)

별책부록1

P4. 비주얼 씬(X), 비주얼 신(○)
P4. 숏팅게임(X), 슈팅게임(○)
P24. 죄종보스(X), 최종보스(○)
P30. 마안봉인 가격 33,000원(X), 35,000원(○)
P31. 서태웅라는(X), 서태웅이라는(○)

별책부록2

P3. 1,000여년전이란 프롤로그가 2번 반복
P21. '장'자가 뒤집혀 있다.
P24. '쉐도우의 과거'에서 글자가 다량 지워짐.
P26. 간보연감(X), 간보영감(○)
P30. 왠만한(X), 웬만한(○)
광고- 게임본부 광고 중 메몰기능 내장(X), 메모기능(○)

물론 게임챔프 6월호에서도 위 게재한 내용과 중복되거나 다른 버그들을 많이 투하하였습니다. 지면관계상 모두 실어드리지 못한점 백배 사과드리며 버그를 잡아 보내주신 분들이 많기 때문에 부득이 버그잡이들을 추첨을 통해 위와 같이 소수의 사람들만 챔프점수를 드리게 되었습니다. 애독자 여러분의 많은 양해 있으시기를 바랍니다.

게임챔프 일본어 강좌

나의 사랑하던 서방님… 장기에프 님과의 쓰라린 이별을 간직한 채 춘리는 맞선을 보기로 결심했어요.
"저…지는 브랑카라고 합니더…자알 좀 부탁디리겠심더 우워우워!"
"추…춘리라고 혀유… 몸매는 34－24－34여유…
에구 워째 이런 말이 나온다냐!
"우리 가문은 브라질에서 아주 큰~ 지렁이 농장을 하구 있구먼유! 춘리 씨만 허락하신다믄 춘리 씨 몸에 꼭 맞는 똥지게도 하나 만들어 놓겄시유! 호호호~"
"뭐… 뭣이 어째유! 누굴 황소로 알아유? 으호흑 너무 슬퍼~"
"춘리를 감싸줄 사람 증말 없슈? 없음말구! 말라꺠롱깨롱!!"

화이어 엠블렘 무기 리스트

박보환 ( ) 챔프점수 700점

	일본어	발음	뜻
검	てつのつるぎ	테츠노츠루기	철검
	はがねのつるぎ	하가네노츠루기	강철검
	ぎんのつるぎ	긴노츠루기	은검
	キルソード	키루소－도	죽음의 검
	アーマーキラー	아－마－키라－	아머 킬러
	ドラゴンキラー	도라곤키라－	드래곤 킬러
	デビルソード	데비루소－도	악마의 검
	サンダーソード	산다－소－도	선더 소드
	レディソード	레디－소－도	레이디 소드
	ソードキラー	소－도키라－	소드 킬러
	マスターソード	마스타소－도	마스터 소드
	レイピア	레이피아	레이피어
	ファルシオン	화루시온	팔시온
도끼	てつのおの	테츠노오노	철도끼
	はがねのおの	하가네노오노	강철도끼
	ておの	테오노	손도끼
	ぎんのおの	긴노오노	은도끼
	デビルアクス	데비루아쿠스	악마의 도끼
창	ほそものやり	호소모노야리	작은 창
	てつのやり	테츠노야리	철창
	はがねのやり	하가네노야리	강철창
	ぎんのやり	긴노야리	은창
	てやり	테야리	손창
	ナイトキラー	나이토키라－	나이트 킬러
	キラーレンス	키라－렌스	킬러렌스
	グラディウス	구라디우스	그라디우스
활	てつのゆみ	테츠노유미	철활
	はがねのゆみ	하가네노유미	강철활
	ぎんのゆみ	긴노유미	은활
	キラーボウ	키라－보－	킬러활
	パルティア	파루티아	팔티아
마법	ファイア	화이아	화이어
	サンダー	산다－	선더
	ブリザー	부리자－	브리저
	シェイバー	세이바－	세이버
	エルファイア	에루화이아	엘파이어
	ボルカノン	보루카논	볼카논
	トロン	토론	토론
	リザイア	리자이아	리자이어
	エクスカリバー	에쿠스카리바	엑스칼리버
	オーラ	오－라	오라
	スターライト	스타－라이토	스타 라이트

요것이 일본어의 기본이랑께!

변영석 ( ) 챔프점수 700점

	일본어	발음	뜻
날짜	ついたち	츠이타치	초하루
	ふつか	후츠카	이틀
	みっか	믹카	사흘
	よっか	욕카	나흘
	いつか	이츠카	닷새
	むいか	무이카	엿새
	なのか	나노카	이레
	ようか	요－카	여드레
	ここのか	코코노카	아호레
	とおか	토－카	열흘

	일본어	발음	뜻
방향	ひがし	히가시	동쪽
	にし	니시	서쪽
	みなみ	미나미	남쪽
	きた	키타	북쪽
	うえ	우에	위
	した	시타	밑
	まえ	마에	앞
	うしろ	우시로	뒤

	일본어	발음	뜻
사람수	ひとり	히토리	한명
	ふたり	후타리	두명
	さんにん	산닌	세명
	よにん	요닌	네명
	ごにん	고닌	다섯명
	ろくにん	로쿠닌	여섯명
	しちにん	시치닌	일곱명
	はちにん	하치닌	여덟명
	きゅうにん	큐－닌	아홉명
	じゅうにん	쥬－닌	열명

일본어 형용사 메모집

원창회 ( ) 챔프점수 300점

일본어	발음	뜻
おおきい	오오키이	크다
ひろい	히로이	넓다
おおい	오오이	많다
ながい	나가이	길다
たかい	타카이	높다
おもい	오모이	무겁다
ふとい	후토이	두껍다
あかるい	아카루이	밝다
ふかい	후카이	깊다
さむい	사무이	춥다
あたたかい	아타타카이	따뜻하다

의문사항은 전화 문의나 팩스를 이용하세요! (☎ 702－3213 FAX 702－3215)

명인을 찾아라!

명인을 찾아라—그 네번째 이야기.
이번엔 돌컴인가? 과연 다른 명인에 비해 어떤 희한한 특색을 가지고 우리들을 즐겁게 해주고 있는지? 명인들 중에도 유일하게 기계적인(?) 사고방식을 가지고 있다는 그의 전모를 파헤침과 동시에 이번달의 스토리를 시작해 본다.

이돌컴이 게임챔프에 오다

흔히들 챔프의 히어로는 누구인가 자주 논쟁을 벌이기도 하지만 챔프 창간 때의 역사적 사실을 알고 있는 사람들은 일부러 쉬쉬하기도 한다. 과연 챔프의 창간 당시 어떠한 일이 있었기에 이러한 일이 벌어지는 것일까? 그 진상은 이렇다.

챔프가 창간을 준비하고 있던 1992년 9월경 창공을 날던 두루미 한마리가 갑자기 보따리 하나를 챔프 본사(당시는 남영동 보신탕집 뒷편 한구석에 있었다고 전해짐)에 떨어뜨린다. 당시 창간 멤버이던 송백정, 이혼다 일행은 회사 지붕에 쌓인 눈을 치우던 중 이 보따리를 발견, 당시 약간이나마 선견지명이 있었는지 따뜻한 곳으로 가져가 40일간 보관하게 된다. 드디어 운명의 40일째…

이제야 알려지는「電雷天使傳說」(전뢰천사전설)

한편 현재 제우 본사 수위 아저씨가 쓰레기를 버리기 위해 보따리가 보관되어 있던 옆을 지나가던 중이었다. 그런데!! 그때 바로 기적이 일어난 것이다. 보따리는 저절로 풀어지면서 1대의 8BIT 컴퓨터를 내놓았다. 이를 수상히 여긴 수위 아저씨가 이 컴퓨터를 들고 보신탕집 뒷편의 챔프 본사로 방문, 자초지종을 설명하면서 훗날 이 회사가 유명해질 것이라는 예감이 든다며 직원 일행에게 현재의 지산빌딩에 입주할것을 강력히 권했다. 이에 챔프 전직원은 의견을 받아들여 쾌히 지산빌딩에 입주를 했다.

당시 이 8BIT로 인해 제우미디어는 우람한 건물에 입주할 수 있게 된 것이다. 그러나 이것이 電雷天使傳說의 전부라고 생각하면 큰 오산. 과연 이 8BIT 컴퓨터가 돌컴과 무슨 관계가 있는지, 더 큰 비밀은 무엇인지 알아봐야 할텐데…

본인도 이 전설을 계속 소개하고 싶지만 지면 관계상, 그리고 전직원의 협박 앞에 굴복하는 상황 때문에 이만 줄여야 할 것 같다. 만약 이 전설을 계속 알고 싶은 독자께서는 당장 제우미디어 본사로 전화를 해서 "電雷天使傳說 계속 연재해 주세요!"라고 소리 지르기 바란다.

(주: 電雷天使傳說이란 전자(電子)적 성질을 띤 천사가 이 땅에 내려왔다는 뜻)

6월호「명인을 찾아라」당첨자 발표

 # 정답: 118페이지 커밍순
＊정답자
박성준/
박진태/
최오영/
노관철/
장도영/

서울, 경기에 거주하시는 분은 주민등록등본을 가지고 본사로 직접 오시기 바랍니다. 지방에 사시는 분들은 확인전화를 주시면 우송해 드리겠습니다.

이돌컴을 찾아주세요. 본지와 부록에 관계없이 몰래 숨어 있습니다.

매월 새로운 명인이 등장해 재미있고 재치있는 여담을 들려주는「명인을 찾아라」코너는「명인을 찾아라」,「명인의 게임평가」를 제외한 본지중에서 명인이 교묘하게 숨어 있는 모습을 찾아 애독자엽서에 발견장소를 기록해 보내주시면 5명을 선정해 이돌컴 명인이 IBM-PC게임을 드리겠습니다.

즐거운 챔프가족

"한국인이 만든 세계적인 게임을 위하여"

(주)소프트타운 신근영 사장(41세)

「그날이 오면」 시리즈와 「아파차차」 등의 대작으로 국내 게임메이커의 대명사로 군림하고 있는 미리내 소프트웨어…「각개격파」와 닥터 큐의 제작사 (주)매릭슨…「리크니스」를 발표하며 새롭게 등장한 소프트맥스…

이름만 들어도 게임에 등장한 캐릭터가 떠오를 만큼 우리에게 널리 알려진 국내 굴지의 게임메이커들과 서드파티 계약을 맺고 국내 게임 육성을 위해 고군분투하고 있는 소프트웨어 유통업체 소프트타운의 신근영 사장을 찾아보았다.

현재 국내 게임 제작 업체의 근황은…

우선 국내 게임 제작업체들은 자신들의 작품들을 꾸준히 발표하면서 올들어 IBM-PC 게임이 호황을 누리고 있다고는 하지만, 불법 복제를 비롯하여 여러가지 구조적 문제점 덕분에(?) 유통업체와 게임 제작업체가 모두 몸살을 앓고 있는 실정입니다.

현재 소프트타운의 운영 방침은…

현재 미리내 소프트웨어를 비롯한 게임 제작 업체들과 서드파티 계약을 체결한 상태입니다. 게임을 조금이나마 접해보신 분이라면 잘 아시다시피 국내 게임 개발 현황은 외국 업체에 비해 형편없이 초라한 상태입니다. 자본 부족, 열악한 환경 조건, 게임의 이해 부족 등 자생력은 턱없이 모자랍니다. 하지만 개인적으로 저는 국산 게임을 살리기 위해서는 당장의 이익보다는 게임 한국의 미래를 바라볼 수 있는 안목이 필요하다고 생각합니다.

앞으로의 사업 방향은

단 기간 동안은 제작사의 노력이 많이 필요하지만 쉽게 터득할 수 있는 부분은 아니라 봅니다. 앞으로 더 좋은 작품이 나오기 위해서는 저희와 같이 협력 관계에 있는 소프트웨어 회사들을 만들어 안정적인 개발환경을 제공하기에 노력하는 것이 폐사의 사업 방침이며 이를 활성화 시키기 위해 소프트타운내 게임타운이라는 전문 게임 파트를 두어 더욱 게임산업에 매진할 계획입니다. 또한 유저 여러분들도 비록 외국산 게임에 비해 작품성이 떨어지더라도 국산 게임의 장래를 위해 이해해 주고 격려해줄 수 있는 아량을 부탁드리고 싶습니다.

문의처 : 소프트타운 (02-595-7750)

개포동의 게임 문화는 여기에서 시작된다!

환타지아

초록색과 화이널 환타지 음악이 가득!

어휴! 이렇게 더운데 개포동까지 취재를 가야하다니(게임챔프는 남영동에 있음)! 땀을 뻘뻘 흘리면서 이혼다는 환타지아를 찾아갔다. 처음 게임샵 안으로 들어간 혼다는 너무나 포근해 주인 아저씨 몰래 방귀를 뿌~웅! 교양있는 짓(?)을 하였다나. 그다지 크지는 않지만 아기자기하고 초록색으로 장식한 실내가 혼다 아저씨의 마음을 포근하게 해주었다. 그리고 혼다 아저씨가 또하나 놀랄 만한 사건이 있었으니….

채뺀질! 등장하다!

지난 게임챔프 명인이었던 채뺀질이 이곳에서 각종 게임을 설명해주는 자문 역할을 하고 있었다. 아니 이혼다에게 인사를 하는 채뺀질! '아니쿠! 행님 오랜만입니더'이혼다 아저씨는 오랜만에 만난 뺀질이를 보자 그만 눈에서 눈물이 주르륵!

개점(94.4.28)한 지는 얼마 안되는 매장이지만, 이렇게 게임 유저들을 위해 전문 명인까지 있는 매장이라고 하니 아! 전망이 밝구나 하는 생각이 들었다. 이런 매장을 운영하는 사장님은 어떤 생각을 가지고 있는 지 너무나 궁금한 이혼다는 날카로운 인터뷰를 하기 시작했다.

약속을 소중하게 여기는 친절한 매장

주인 아저씨는 경상도 사투리를 쓰는 투박하고 밝은 분이었다. "평소부터 어뮤즈먼트 산업에 대해 관심이 많았었습니다. 그리고 제 자신이 일본에서 4년 정도 유학 생활을 하고 고국에 돌아와 게임챔프 등을 보면서 정말 게임 유저들이 좋아할 만한 게임 매장을 만드는 것이 제 꿈이었지요!" 가끔 사투리를 쓰면서 말을 하는 주인 아저씨의 표정과 진지함에 그만 혼다 아저씨의 날카로움이 무더지는 순간이었다. 아! 참 좋은 매장이가구나 하는 생각이 머리속에 쏙! 들어왔다.

유저들과 함께하는 매장이기를…

아직 처음 단계이기 때문에 특별한 회원제는 없지만, 조금더 발전을 하면 회원들에게 많은 특혜를 줄 수 있는 매장이 되는 게 주인 아저씨의 꿈이라고 한다. 본인이 일본어를 하기 때문에 언제든지 일본어가 막혀 게임 진행이 어려운 유저가 있으면 찾아오라고 말하는 친절한 마음씨를 가진 주인 아저씨! 그리고 또 우리들의 채뺀질이 있질 않은가? 혼다 아저씨도 이 매장이 개포동의 명소가 되기를 간절히 바란다.

연락처: 578-0464
위치:서울시 강남구 개포동 5 단지 상가 현대빌딩 105호

환타지아 FANTASIA

네토막 만화극장

보다 참신하고! 보다 세련되고! 보다 현실적이며 코믹한 네컷 만화를 발굴하려는 기똥차 씨의 노력은 숭고한 예술혼과도 같은 것이었습니다. 그리고 최고의 잡지를 추구하는 챔프와 애독자 여러분들의 열정이 깃들여져서 이제 장엄한 작품이 탄생되는 기쁨을 만끽할 수 있는 것입니다! 망설이지 마세요! 기회는 도전하는 자에게만 주어집니다.

정말 엄청난 히트상

★멍청한 테리
이아름/

챔프점수 1,000점

돌리도상

★소닉!
강기훈/

챔프점수 800점

이달의 왔다상

★돌컴의 탱크주의!
조 준/

챔프점수 700점

♣그 외 애석상을 받으신 분

윤탁호/

성근수/

김태영/

김영석/

강병욱/

이상 5명은 챔프점수 100점씩을 드리며 그외의 응모자는 탈락되었다고 비관하지 마십시요. 이름이 없다는 것은 다음호에 선정될 수 있다는 가능성이 엿보이는 것입니다. 가슴 조이며 기다립시다. (이름이 없는것은 가능성이 있으니까 더좋을지도?)

네토막 만화를 보내주세요

네토막 만화극장에서는 뛰어난 작품을 선정, 게재하고 있습니다. 응모 요령은 좋아하는 게임이나 만화를 소재로 하여 가로 8㎝, 세로 4-5㎝박스 4칸(박스간격 5㎜) 규격으로 보내 주시면 됩니다.

보내실 곳 : 우편번호140-111 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 네토막 만화 극장 담당자앞 (전화문의는 02-702-3213)

그림만 잘 그렸다상

★건망증 환자 하오마루

권미진/

챔프점수 600점

뭔지 모를상

★산맥의 헬리곱터와 돌컴

정민호/

챔프점수 500점

웃기다상

★지금은 싸움중

정성범/

챔프점수 300점

챔프 마당

신세대 챔프 독자 중고주의 선언!

안녕하세요. 챔프마당의 마당쇠입니다. 자신이 당장 갖고 싶거나, 급히 처분하고 싶은 물건이 있다면 지금 관제엽서에 아래 양식을 작성해서 챔프 마당 담당자 앞으로 보내주세요. 꼭 필요한 사람들에게 도움을 주는 것! 이것이 게임챔프 신세대의 중고주의 방식입니다.

쌤 쌤 마 당

교환물건	쌤쌤조건	연락시간	연락처	이름
SFC+팩1+패드2+미니게임기+공략본1권	네오지오+팩1+스틱1	18 : 00 이후		김일영
MD+팩2+패드+스틱1+3만원	SFC+팩1	16 : 00-18 : 00		김현석
전자 키보드	SFC+팩1+패드1+AV단자	17 : 00-18 : 00 월-금		유대선
FC+팩4	미니컴보이+팩1	16 : 00-18 : 00 월-금		이규왕
슈퍼콤+메가팩 9개+어댑터	SFC+패드1 또는 MD+팩1+패드1	19 : 00 이후		장도영
FC+팩3+게임잡지5권+만화25권+2-3만원	MD+팩2-3+패드2 또는 SFC+팩1+패드2	22 : 00-23 : 00		전민구
SFC+팩4+패드2+AV단자	PCE듀오 또는 메가CD	17 : 00-21 : 00		정봉한
SFC+팩7+스틱1+패드2+주변기기+게임잡지10권	NG+팩1(사무라이+스틱 2개)	17 : 00-20 : 00 월-금		최민용
MD용 3버튼 패드2개	SFC용 패드1개	19 : 30 이후		박용준
SFC+주변기기	NG용 사무라이 쇼다운	18 : 00-19 : 00		정현규
NG+팩1+주변기기+스틱2+2만원	듀오+CD6-10+3인용탭+패드 2-3개	일요일		조재웅
SFC+팩2개+패드2개+게임관련서적+팩2+2~6만원	PC엔진 듀오 또는 메가 CD	아무때나		이강효

판 매 마 당

판매물건	판매조건	연락시간	연락처	이름
SFC+팩4개+주변기기+패드2개	20만원	19 : 00-21 : 00		박태준
슈퍼컴보이+패드2개+팩2개(스파2, 실버사가2)+케이스	15만원	19 : 00 이후		유석문
주시자의눈3, 스트리트 카운터 등 총 6개와 IBM-PC용 조이스틱	8만원	08 : 00-10 : 00		성창호
IBM-PC게임 3개, 조이스틱1개, 잡지 6권+만화 11권	2-2.5만원	07 : 00-08 : 30 (토, 일)		김태양
SFC용 팩 10개	상호만족가격	18 : 00 이후		김창욱
OVA용 비디오 10편	1편당 2만원씩	아무때나		김창범
SFC+팩4개+게임잡지 애니메이션 1편	22만원	19 : 00 이후		김상철
SFC+패드2+팩3개+어댑터+RF스위치	16만원	16 : 00 이후		곽건호
SFC+팩4개+패드2개+FC+팩 5개	19+5만원	일요일 제외		강인훈
PC엔진 듀오+CD(2장)	27만원	07 : 00-10 : 00		강대곤
UFO6 하이퍼+디스켓 30장	32만원			김인석

구 합 니 다 !

구입물건	구매조건	연락시간	연락처	이름
핸디알라딘보이 TV튜너 네오지오팩(킹오브 몬스터)	5 만원 4 만원 3 만원	10 : 00-11 : 00		박성준
UFO	10-12만원	20 : 00-22 : 00		조성욱
아케이드 카드+전용 소프트웨어 1개 오락기 파손으로	10-12만원	15 : 00-16 : 00 (토요일)		김영우

알 립 니 다 !

알립니다.

변화하는 국제화 시대에 대응하면서 챔프마당
이용자의 편의를 제공하기 위해 다음과 같이 주요 사용 단어에 대한 약자를 지정합니다.

○슈퍼컴보이, 슈퍼패미컴 : SFC
○수퍼 알라딘 보이, 메가드라이브 : MD
○네오지오 : NG
○PC엔진 : PCE(듀오)
○패밀리 : FC
○겜보이 : GB
○핸디 알라딘보이, 게임기어 : HGG
○미니컴보이, 게임보이 : HGB

또한 연락시간을 적으실 때는 4자리 시간대로 표기해 주세요.
예)18 : 00-22 : 00

○잘쓰면 이익! 못쓰면 헛고생!

위 내용으로 인해 일어나는 불미스러운 사고는 본사가 책임지지 않으므로, 참여자 분의 주의도 부탁드립니다. 또한 전화번호 공개를 원치않으시는 분은 연락처에 주소를 쓰셔도 무방합니다.

○장난전화를 삼가하세요.

최근 전화 서비스 전산화로 장난 전화시 전화거신 분의 전화번호가 조회 가능하므로 형사고발의 소지가 있습니다.

○인기코너 챔프마당에 참여하시려면

챔프마당에 참여하시기 위해서는 원하는 코너의 양식에 따라 내용을 엽서에 기재하신후 아래 주소로 보내주세요. (단, 위 양식대로 보내주시지 않으시는 분, 내용이 불분명하신 분, 그리고 상품의 가격이 현실과 맞지않는 분은 참여하실 수 없습니다.)

○보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 (우편번호 : 140-111) 챔프마당 담당자 앞

마감은 매월 15일까지입니다.

☆ 자각이다.
그래도 마당쇠는 최선을 다해 도와드립니다.

판매마당 추가!

○ UFOPRO6(25~39)만원
○ 매일저녁 7시 이후
○ (02)586-3684
○ 장진웅

챔프 마당2

게임매장이 한자리에 모였다!

챔프 독자 보세요!

이번 게임 매장에서 추천하는 좋은 상품들이 많이 나왔습니다. 직접 매장에 전화해서 정보를 얻으시고 좋은 상품 많이 구매하세요.

매장 사장님 보세요!

게임관련 물품 구입 및 판매에 대한 정보와 홍보를 원하면 이 코너를 많이 이용해 주세요. 팩스, 엽서, 전화로 '챔프마당2' 담당자에게 신청하시면 매월 5일에 발행하는 게임챔프 본지에 게재됩니다.

상호	특별 취급 품목	전화번호
B&T(비.엔.티)	IBM-PC게임 할인판매, 게임기 교환, 수리전문	703-4240
게임 아카데미	SFC팩 전문	711-3838
게임 ①번지	핸디 겜보이, SFC, MD, 듀오, 네오지오	711-2864
게임랜드(1매장)	IBM-PC 게임, 슈퍼스틱, IBM-PC핸들러 취급	712-3682
게임랜드(본점)	FC용 게임기 파트너 출시	719-4044
게임뱅크	네오지오, SFC 전문	706-5807
게임본부	중고 물물교환 전문매장	701-1667/8
게임왕자	IBM-PC, 듀오, MD-CD 중고매입, SFC	706-9097
게임유통	마티, 3DO, 듀오, 네오지오, 중고 매입판매	706-3070
게임챔프	듀오, 메가CD, 네오지오, 팩 도소매	712-8349
게임천지	해태 전기종, 듀오, 네오지오, MD-CD	702-3447
게임코리아	각종 게임기 도매, 및 판매교환, 수리	704-2278/9
게임클럽	각종 중고게임 및 3DO, 마티, 레이저 액티브	713-0143/4
게임타운	신종, 3DO, 듀오-R 특가 판매	706-5599
게임황제	중고게임, 교환, 판매, 32비트 게임기 입하	719-0381
국제전자	각종 중고기계 전문	718-9208/9
나우게임	슈퍼컴보이, MD, 3DO, 중고매입 판매	702-2433/4
니코전자	세이버 게임기	703-8790
대성전자	물물교환, 게임기 수리전문	701-5422
돌판	3DO, 듀오, 네오지오, SFC, MD, 전품목취급, 중고	719-9698
라스	3DO, 마티, 중고 게임 취급	704-1500
매직게임프라자	네오지오, 마티, CD 등	717-0238
맹호게임	3DO, 듀오, SFC, MD-CD	715-2228
보물섬	SFC, MD, DUO, 3DIO	719-4564
세웅	**소프트웨어 회원 모집**	**701-2063**
소프트 타운	PC게임(SKC, 지관, 쌍용, 동서, 소프트타운)	707-0085
슈퍼게임	MD, SFC, SKC, 동서, 쌍용 취급, 듀오 중고 매입	713-4374
스테이지 원	3DO, 마틴, SFC, MD, 패밀리DUO	702-5087
아프로만	IBM-PC게임 전문	704-4277
영게임	수리및 IBM-PC게임 전품목	712-3251
월드게임	MD, SFC, PC엔진	706-6669
조이컴	듀오, 메가CD, SFC, 중고, 교환 매입, 판매	711-2598
태경테크	IBM-PC게임, 미니컴보이 부스터, 베트맨, 앤진	711-5661
태영전자	동서 및 SKC IBM 게임 전문	718-4400
티엘광장	IBM-PC 게임, 게임기, 컴퓨터 판매	703-8006
포스트	FC, MD, SFC, SKC 중고매입, 판매	715-3393
호키포키	3DO, 마티, IBM-PC, 듀오, 메가CD, 각종 게임기	704-2148
NEO-GEO 전문점	NEO-GEO 전품목 취급	719-7156
죠이랜드	퀵샷 조이스틱, 마우스, 스피커 총판	701-8371
(주)거보무역상사	슈퍼컴보이외 전기종 슈퍼콤X-1600 7월출시	701-4290
으뜸게임본점	3DO, 음악CD, 테입, 듀오, 네오지오, 중고매입	703-1564
게임스카이	3DO, 음악CD, 테입, 듀오, 네오지오, 중고매입	701-5422
영창전자	3DO, 음악CD, 테입, 듀오, 네오지오, 중고매입	714-8510
CD마트	IBM-PC, CD롬, 게임 CD 전문	716-7021
물독 소프트	IBM-PC용 게임, DUO용 소프트, SFC, 3DO, 마티	703-0043
서울게임기	중고, SFC, 듀오전문	702-3636
게임아트	3DO, 마티, 네오지오, SFC, MD	719-4032
하나게임	슈퍼컴보이 전기종, 중고게임및 판매	714-4556
광훈 게임천국	중고 게임기 취급, 게임기 예약 판매, 게임기 전기종 취급, 대전 게임유저 이용 바람	042-531-2854

'챔프마당2'에 참여하실 게임관련 매장, 업체는 본사로 연락주시면 100% 게재해 드리겠습니다.

참! 챔프마당에서는 매장 사장님들과 독자 여러분을 더욱 가깝게 하기 위해 좋은 매장 추천제를 실시하고 있습니다. 자신이 가 본 매장 중 좋은 매장의 이름과 이유를 보내주세요. 매월 1명을 뽑아 매장에서 협찬하는 선물을 드리겠습니다.

전화번호 : 702-3213
담 당 자 : 게임챔프 '챔프마당2'

이달의 명장면

본 컬럼에서는 게임, 만화 관련 명장면을 뽑아 독자들에게 소개하고 있습니다. 게임이나 애니메이션의 마음에 드는 장면을 비디오 테이프에 녹화해서 이돌컵 앞으로 보내주십시오. 보내주신 비디오 테이프를 심사해 1위 5,000점 2위 3,000점 3위 1,000점의 챔프점수를 드립니다.

1위 T-120 쇼크(란마1/2)

란마의 팬들을 위하여 직접 일본에서 원본을 입수하여 여러분에게 소개합니다. 란마1/2 18화, 란마1/2 열투편 143화, 161화중에서…

노력한 만큼 댓가는 돌아오는 것이지만 몇개월간의 고생이 헛되지 않게 잘 부탁드립니다. 그리고 1등으로 뽑히면 게임챔프에서 슈퍼컴보이 팩을 받을 수 있으니 즐거운 일이 아닌가?

87화 : 열투편부터 작품의 질이 떨어지고 완성도가 낮은 작품들만 나오다가 갑자기 완성도가 높아졌다. 다만…

103화 : 주천향에서 핫보사이의 실수로 괴물이 된 판스토가 아카네를 납치하는데…

123화 : 료가가 익힌 엄청난 기술 앞에 란마는 여지없이 패하고…

136화 : 드디어 곤조마리코의 출현으로 란마는 또, 한번 여자와의 대결을 벌이려고 하고 곤조는 쿠노에게 반해 어쩔 줄 모르는데…

마지막편 : 지난번 겜춘장에선 란마와 어머니가 만나서 엔딩이 된다고 했지만 원래 란마와 어머니가 헤어지면서 엔딩으로 돌입한다. 란마는 아카네의 부탁으로 어머니를 만나러 가는데 겐마가 나타나 앞을 가로막는다. 과연 란마는 어머니와 상봉할 수 있을까?

정영석/
챔프점수 5,000점

2위 인간이 되고싶어 ! (사잔아이즈)

임성덕/ 챔프점수 3,000점

인간이 되기 위한 2인의 모험을 그린 사잔아이즈 엔딩이다. 애니메이션화 된 박력 있는 전투, 약 1억점이라는 엄청난 경험치, 짜임새 있는 구성 등이 이 게임의 매력이라 할 수 있다. 비록 게임중의 비주얼은 없지만 아기자기한 연출과 오리지널 요소, 멀티 퀘스트 등으로 게임의 재미를 더해준다. 파이가 인간이 되기 위하여 수많은 역경을 이겨내고 동료들의 시선을 받으며 귀안왕을 만나러 가는 엔딩은 감동을 자아내게 한다.

3위 에이미를 구하다(소닉CD)

정민수/ 챔프점수 1,000점

닥터 에그맨의 일가를 물리친 소닉. 에이미와의 재회도 잠시뿐. 또다시 어디로 가는것인지 ?

4위 합체(3차 슈퍼로봇대전)

이달의 명장면 코너에 콤바트라의 합체 장면을 보냅니다. 5대의 비행기가 합치 며 콤바트라가 탄생하는 모습은 한편의 만화를 보는 것만 같았습니다.

3개의 테이프를 희생하며 만든 것이니 꼭 ! 뽑아주세요.

강우성/

5위 오페라극장 (화이널 환타지 6)

화이널 환타지 6에는 멋있고 감동적인 장면이 많은 게임인 것은 얘기할 필요 조차 없을 겁니다. 그러나 이 장면만큼 은 실로 환상적이라 말하지 않을 수 없군 요. 이건 뭐 예술이 아닌가요 ?

유양수/

명장면 응모에 대해 알림

주 의 : 화질이 좋을 수록 당선 가능성이 높아지며 스테레오는 우선 순위가 부여됨 보낼 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층 이돌컴 앞
마 감 : 연중 무휴 (응모 테이프가 많은 관계로 응모한 달에서 훨씬 지난 후 게재 될 수 있음)

챔프 만남의 광장

아 희망차게 밝아오는 보라빛 1994년! 꿈에 부푼 젊은 가슴으로 미지의세계에 도전한다는 건 정말 신나는 일이 아닐까? 그리고 누군가 나와 함께 그 길을 걸어가 준다면 힘이 될텐데… 자! 우리는 그야말로 신세대! 우리의 앞에는 거칠 것이란 없다!! 만나고 싶다가 아니라 만나야 한다! 가 우리의 주장인 것이다! 진군 앞으로!!

펜팔

곽건호 (중학교 1학년·13세)

● 안녕하세요! 저는 이제 갓 중학교에 입학한 "혼다씨를 존경하는" 슈퍼컴보이맨입니다. 특히 액션을 좋아합니다.

제 자랑을 좀 하자면… 키는 롱다리이며, 성적은 무조건 상위권, 또한 피나는 낙서 실력으로 그림 하나는 끝내줍니다. 꼬옥 편지해 주세요!

● 연락처 :

최오영 (고등학교 2학년·18세)

● 안녕하세요. 최오영입니다. 저는 미니컴보이를 가지고 있습니다. 미니컴보이를 가지고 계신분이라면 누구나 다 아시다시피 국내 게임지에 거의 다루어지지 않고 있습니다. 그러니 우리끼리라도 정보도 교환하고 소프트웨어도 바꿔서 했으면 합니다. 저는 키가 179㎝이고 58㎏의 건강한 학생입니다.

● 연락처 :

함승태 (고교생·18세)

● 펜팔에 참가하고 싶습니다.

성별과 연령은 구분없습니다.

롤플레잉 소재나 게임 의 문점 등을 펜팔로 교환하고 싶습니다.

저는 키가 176㎝ 정도이고 …(더 알고 싶으시면 편지해 주세요!)

● 연락처 :

엄현용 (중학교 3학년·16세)

● Hello! 엄현용입니다. 나이는 16살이구요… 가장 중요한 건… 남학생이라는 것! 저는 9년이라는 게임 경력을 자랑하는 오락광입니다.

저와 같이 게임을 사랑하는 사람과 사귀고 싶어요.

단! 19세 이상은 절대 사절합니다.

● 연락처 :

신경재 (중학교 2학년·15세)

● 저는 잘생기고 게임도 잘합니다. 그런데 한가지 아쉬운 점이 있다면 여자 친구가 없다는 점입니다.

유리 사카자키와 같이 예쁘고, IBM-PC를 가지고 계신 분이라면 좋겠습니다. 그럼 편지 기다리겠습니다.

● 연락처 :

박성희 (중학교 3학년·15세)

● 안녕하세요. 저는 올해 15살난 소녀입니다. 오빠 때문에 게임을 접하게 되었지만 뭐가 뭔지 하나도 모르겠어요. 게임에 대해서 친절하게 알려주실 분을 찾고 있습니다.

남녀불문! 나이나 외모도 상관없습니다. 언제든지 편지 보내주세요.

● 연락처 :

박성은 (고교생·17세)

● 안녕하세요. 올해 고등학교에 입학한 신입생입니다. 저는 슈퍼컴보이에 대단한 관심을 가지고 있습니다. 그래서 슈퍼컴보이에 대한 많은 것들을 가르쳐 드릴 수 있습니다. 그래서… 미모의 고등학교 1학년 여학생과… 펜팔을 하고 싶습니다.

● 연락처 :

윤창호 (국민학교 6학년·12세)

● 안녕하세요. 올해 6학년이 된 창호입니다. 저는 일곱살 때부터 게임을 즐겨왔습니다.

하하하~ 잘생긴 미모에 롤플레잉과 시뮬레이션을 좋아하고 만화도 잘그리는 만능소년입니다.

● 연락처 :

아마추어 만화동호지 「FLUX」 제 2기 회원 모집

● 응모 자격 : 만 15세에서 19세 미만의 남녀

● 응모 방법 : A4용지에 검정 제도 잉크를 사용하여 인물 전신 1장과 배경(크기 상관없이) 1장을 보내주세요. (모방이 아닌 자신의 창작품에 한함)

● 연락처 :

〈사람을 찾습니다〉

IQ가 2,000이라고 우기던 소중한 친구 이호석을 찾습니다!

● 호석이의 나이는 15살…서울에 살고 있으며 예전에는 춘천에 살았습니다. 과학을 좋아했고 게임에도 약간 관심이 있었던 것으로 기억됩니다.

불행히도 저는 호석이의 주소를 분실했습니다. 만일 자신이 위의 조건과 맞거나 주위에 호석이 같은 친구가 방황하고 있거든 부디 신고해 주십시요.

● 연락처 :

중매쟁이 춘리가 알립니다!!

「챔프 만남의 광장」에 참가를 희망하시는 분은 참가하고픈 코너와 자기소개 및 내용을 적어 보내 주세요. 참! 자신의 사진을 보내주면 더욱 좋겠네요!

엽서 보내실곳 : 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층 「신세대 만남의 광장」 중매쟁이 춘리앞

이달의 베스트 캐릭터

매달 애독자 엽서를 집계, 인기 있는 캐릭터를 순위별로 소개합니다. 캐릭터는 게임과 애니메이션에 등장 하는것이면 무엇이든 좋으며 자신이 지명한 캐릭터를 관제엽서에 그려서 보내주셔도 좋습니다. 뽑힌 분께는 챔프점수 300점씩 드립니다. 이 경우 반드시 이돌컴 앞으로 명기해 주십시오.

－7월호 집계 1,234통－

1위 손오공(618통)

조재훈/

손오공 14연속 우승 돌파. 이제 그를 막을 새로운 히어로는 나타나지 않을 것인가? 과연 94년의 영광도 그에게 돌아가고 말것인가?

2위 유리 사카자키(220통)

부자 공동 상위권 싹쓸이는 막았지만 여자인 유리로서 손오공을 따라 잡기는 힘들었던 모양이다. 유리가 손오공을 쓰러뜨릴 수 있는 상황은 과연 올것인가?

윤여성/

3위 하오마루(124통)

김대성/

4위 손오반(111통)

김성우/

5위 사쿠라기 하나미치(53통)

이번호에는 다른 잡담을 제하고 손오공이 계속 1위를 차지하는 이유에 대해 언급해 보기로 한다. 이제까지 14연속 1위를 고수하고 있는 손오공의 저의는 과연 무엇인지? 과연 그의 독주는 언제 끝날것인지? 이런것들에 대해 궁금해 하는 독자도 많으리라 생각되는데 사실은 독자들이 손오공을 이렇게 열렬히 응원하고 있는 탓에 독재 현상이 계속되고 있는것이다. 이점에 대해선 먼저 독자들의 협조를 바라지 않을 수 없다고 생각하는데?

이형수/

＊ 애독자엽서의 「최근 가장 인기 있다고 생각되는 캐릭터는?」 코너에 자신이생각하는 인기 캐릭터를 기재해 주십시오. 매달 1명을 추첨하여 챔프점수 1,000점을 드립니다.

＊ 6월호 당첨자 발표

이동기/

신작발매정보

왜 신작발매 정보가 중요한가！？

이 코너는 여러분이 책을 사보시는 달부터 3개월 후까지의 발매 정보를 총망라하고 있습니다. 그렇기 때문에 그달 중 발매되는 소프트가 입에 맞지 않아도 그 다음 달을 기대하면 되는 것입니다. 그래서 이 코너는 그 중요성을 더해가고 있는 것입니다. 또한 게임의 방향은 어떤 성격을 띠면서 발전을 해 나가는가에 대해서도 한눈에 알아볼 수 있는 것입니다. 즉, 이 코너를 모르고서는 신세대 게임 매니아라고 자부할 수 없습니다.

햇볕은~ 쨍쨍 ♬ 모래알은 반짝하는 해변으로 달려가고 싶은 이 더운 날씨！ 비를 기다리는 마음으로 새로운 소프트웨어를 기다리며 이 코너를 읽는 게임 매니아들에게는 더욱 아쉬운 달이라 하겠습니다. 이번 달 게임 소프트웨어는 큰 변화나 특징없이 전기종에 걸쳐 조금 주춤하고 있는 상태입니다.

아아！ 게임 제작에 참여하는 모든 분들이여！ 이 더위를 완전히 얼려버릴 멋진 소프트웨어를 마구 내리게 해주소서.

(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)
同:삼성과 현대를 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.
國:국내 게임업체의 순수 개발게임을 말합니다.

패밀리

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
	5월 발매 소프트		
5/중순	파치스로 3	코코넛츠 저팬	7,900엔
5/24	고바야시명인의 모험	허드슨	5,800엔
5/27	J리그 위닝골	EA빅터	7,980엔
	발매일 미정 소프트		
	하라씨의 퀴즈3종경기	아이램	6,500엔
	알마지로 2	아이.지.에스	6,900엔
	소년 마술사 인디	아이.지.에스	7,900엔
	인디존스	코코넛츠 저팬	7,300엔
	스페이스 오페라	소프트웨어 흥업	7,800엔
	오버로드	알트론	미 정

더위 먹은 패밀리！

패밀리는 갑작스럽게 밀어닥친 더위에 완전히 녁 다운 상태이다.

일본 현지뿐만 아니라 국내에서도 게임개발이 전혀 추진되고 있지 않아 패밀리를 가지고 있는 유저는 기종을 바꿔야 할 위기감을 느끼고 있는 실정이다. 앞으로 패밀리의 미래는 어떻게 될 것인가?

슈퍼컴보이

* (GB)는 미니 컴보이[illegible]

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
	6월 발매 소프트		
6/10	유유백서 -격투의 장	남 코	9,600엔
6/10	포플메일	일본팔콤	8,800엔
6/10	슈퍼 4WD	일본물산	8,800엔
6/17	SD 비룡의 권	컬처브레인	9,800엔
6/17	슈퍼 장기 2	아이맥스	9,800엔
6/17	산고양이 밥시의 대모험	팩 인 비디오	9,800엔
6/17	슈퍼 파티	일본물산	8,800엔
6/17	FIFA 인터내셔널 축구	빅터 엔터테인먼트	미 정
6/17	울티마 외전	E.A 빅터	9,800엔
6/17	월드컵 스트라이커	코코넛츠 저팬	9,980엔
6/24	쥬라기 공원	자레코	9,800엔
6/24	파치로스 이야기	K. S. S	9,800엔
6/24	슈퍼 독 화이터	팩 인 비디오	9,800엔
6/24	지그재그 캣	덴 즈	9,500엔
6/25	브랑댓슈	코에이	10,800엔
同 6/25	슈퍼 스트리트 화이터 2	캡 콤	미 정
6/하순	G2 제노사이드	남 코	9,800엔
6/하순	울트라 베이스볼 2	컬처브레인	9,800엔
6/하순	천사의 시	일본텔리넷	9,800엔
6/하순	슬레이어즈	반프레스토	9,800엔
6/하순	전일본 프로레슬링	메사이야	9,800엔
6/예정	태권도	휴먼	8,900엔
6/예정	마더 2 기그의 역습	닌텐도	미 정
6/예정	인조인간 알하자	알트론	미 정
6/예정	슈퍼 포메이션 사카	휴먼	9,800엔
同 6/예정	메가맨 X	캡콤	미 정
	7월 발매 소프트		
7/1	월드 히어로즈 2	자울스	9,980엔
7/1	쥴의 꿈 모험	인포컴	8,800엔
7/1	후리후리 걸즈	바우	8,900엔
7/8	프로레스링 레벌루션	자레코	9,800엔
7/8	미녀와 야수	허드슨	8,500엔
7/8	슬랩스틱	에닉스	9,600엔
7/15	키 파	데이탐 폴리스타	7,200엔
7/22	초원인	허드슨	8,800엔
7/상순	테트리스 플래쉬	B. B. S	미 정
7/상순	로드런너	T & E 소프트	8,800엔
7/중순	갑인！ 공수부	컬처브레인	미 정
7/하순	슈퍼 드래켄	캠 코	9,800엔
7/하순	지그스 파티(가칭)	호리전기	8,200엔
7/하순	소드월드 SFC 2	T & E 소프트	9,900엔
7/하순	J리그 사카	남 코	미 정
7/하순	사이버 나이트 2	톤킨 하우스	9,800엔
7/예정	파치스로 연구	마법 소프트	미 정
7/예정	레밍스 2	선소프트	9,800엔
7/예정	벅스바니의 대모험	선소프트	9,200엔
7/예정	더 스트리트 바스켓 볼	버진 게임	9,800엔
7/예정	핫 트릭 히로 2	타이토	8,900엔
7/예정	구피와 마쿠스 해적섬의 대모험	캡 콤	7,800엔
7/예정	슈퍼 허슬러	포니캐니온	9,200엔
7/예정	선사라나가 2	빅터 엔터테인먼트	9,800엔
7/예정	배틀 제크전	아스믹	9,800엔
7/예정	필승 쓰리세븐화이터 2	밥 프	미 정
7/예정	슈퍼 고교야구	아이맥스	9,800엔
7/예정	다운 더 월드	아스키	9,800엔
7/예정	췌다	야노만	미 정
7/예정	정글북	버진 게임	9,800엔
7/예정	세계 7대 문명	아스믹	미 정
7/예정	미소녀 전사 세라문 S	반다이	6,800엔
7/예정	핀볼	코코넛츠 저팬	9,980엔
7/예정	라이브 어 라이브	스퀘어	미 정
	8월 발매 소프트		
8/상순	슈퍼 차이니즈 월드 3	컬처브레인	미 정
8/상순	디어 보이즈	유타카	9,800엔
8/예정	울트라 사카	컬처브레인	미 정
8/예정	스페이스 프론티어	코에이	미 정
8/예정	애플 시드	비지트	9,800엔
8/예정	알버트 오딧세이 외전	선소프트	미 정
8/예정	상해 3	선소프트	미 정
8/예정	슈퍼 파워리그 2	허드슨	미 정
94년	장기성천 2	마법 소프트	미 정
94년	더 라스트 배틀	테이틱	9,800엔
94년	구름을 타다	헥 트	미 정
94년	몬스타 메이커 키즈	소프엘	미 정
94년	제로 4 챔프	미디아링	미 정
94년	아랑전설 스페셜	타카라	미 정
94년	에스트폴리스 전기 2	타이토	미 정

발매일	게임명	회사명	가격
	발매일 미정 소프트		
	세라자드 전설	쇼에이 시스템	미 정
	사운드 환타지	닌텐도	미 정
	언더 커버 캅스	아이렘	9,800엔
	에스팍스	토 미	9,800엔
	스트리트 덩크	일본 물산	미 정
	크레이 화이터	타이토	미 정
	위저드리 6	아스키	미 정
	위잡 —암흑의 왕—	아스키	9,900엔
	타임슬립	빅 동해	8,500엔
	정글의 왕자 타잔	반다이	미 정
	라스트 숏	사 미	9,500엔
	런세이버	호리전기	8,500엔
	고교사커 전국제패의 꿈	선소프트	8,000엔
	비룡의 권 컬렉션 123	컬처브레인	미 정
	로마 홍망사	마이크로 넷	미 정
	톨킨의 반지 이야기	로 직	미 정
	마지파라	T & E 소프트	미 정
	더 심리게임	비 숏	미 정
	의경전설	아스키	9,800엔
	드래곤 퀘스트 6	에닉스	미 정
	파워슬라이드	코코넛츠 저팬	미 정
	배르누 월드	반프레스토	9,800엔
	마이트 앤 매직 외전	G 어뮤즈먼트	미 정
	그랜히스토리아	반프레스토	미 정
	브레히스토릭	캠 코	미 정
	사무라이 스피릿츠	타카라	미 정
	위닝자키	남 코	미 정
	위 어 백	알트론	미 정
	디자에몽(가칭)	아테나	미 정
	택틱스 오우거	퀘스트	미 정
	소년 닌자 사스케	선소프트	미 정
	젤리보이 2	에픽 소니레코드	미 정
	산리오 상해	캐릭터 소프트	6,980엔
	캡틴 쯔바사 V	테크모	미 정
	록맨 7	캡 콤	미 정

슈퍼컴보이, 잠시 휴식중!

'화이널 환타지 Ⅵ'의 열기가 아직도 식을 줄 모르고 계속 상승 무드를 타서 그런지 새로운 대작의 개발이 잠시 주춤하고 있는 상태이다. 그런 중에도 시리즈마다 인기를 모았던 록맨이 7편을 내놓을 예정이며 인기 애니메이션인 캡틴 쯔바사의 개발 소식이 월드컵을 기다리는 축구팬들에게 또다른 관심을 불러 일으키고 있다. 편안한 휴식후의 멋진 소프트를 기대해 보자!

수퍼 알라딘보이

(GG)는 핸디 알라딘보이를 말함

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
	6월 발매 소프트		
6/10	FIFA 인터내셔널 사카	E.A 빅터	9,800엔
6/17	풀즈맨	세 가	7,800엔
6/17	신창세기 라그나센티	세 가	8,800엔
同6/24	아랑전설 2	타카라	9,800엔
6/24	대항해시대 2	코에이	11,800엔
6/24	차크 록크 2	버진게임	8,000엔
6/예정	챔피언 월드클래스 사카	어클레임 저팬	7,800엔
	7월 발매 소프트		
7/1	줄의 꿈 모험	인포컴	8,800엔
7/22	하이브릿드 프론트	세 가	미 정
7/예정	미소녀전사 세라문	마바	8,800엔
7/예정	파노라마 코튼	선소프트	미 정
7/예정	스트리트 바스켓볼	버진게임	8,900엔
7/예정	NBA 프로 바스켓볼	E.A 빅터	9,800엔
	8월 발매 소프트		
8/상순	랑그리사 2	메사이아	9,800엔
94년	슈퍼 스트리트 화이터 2	캡 콤	미 정

발매일	게임명	회사명	가격
	발매일 미정 소프트		
	챔피온즈 월드컵 사카	어클레임 저팬	미 정
	롤링선더 3	남 코	미 정
	침묵의 함대	세 가	미 정
	다이나마이트 헤디	세 가	미 정
	세뇌게임 테키파키	동아플랜	미 정
	멀티플레이야구	세 가	미 정
	에이리언 3	빅 동해	미 정
	써징오라	세 가	미 정
	CD—알라딘보이		
	5월 발매 소프트		
5/13	가면라이다 ZO	동 영	7,800엔
5/20	로도스섬 전기	세 가	7,800엔
5/예정	모탈컴뱃 완전판	어클레임 저팬	6,800엔
	6월 발매 소프트		
同6/3	드래곤즈 레이어	세 가	6,800엔
6/예정	WWF 레이지 인 케이지	세 가	미 정
	7월 발매 소프트		
7/예정	파워몽거	E.A빅터	8,900엔
同7/예정	샤이닝포스 CD	세 가	미 정
	발매일 미정 소프트		
	포픈랜드	슐드웨이브	7,800엔
	프레젠스 노스탈지아 2	슐드웨이브	미 정
	애프터 할마게돈 외전	세 가	미 정
	슈퍼그랜디쉬	세 가	미 정
	죠 몬타나 풋볼	세 가	미 정
	듄	버진게임	7,800엔
	쉐도우런	세 가	미 정
	파워 드리프트	전파신문사	미 정
	대봉신전	빅터 엔터테인먼트	미 정
	이스 4	세 가	미 정
同	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정
	레벨어설트	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
	인디죤스 아틀란티스	빅터 엔터테인먼트	8,800엔

수퍼 알라딘보이는 지금 서면(暑眠)중!

더 힘찬 도약을 위해 겨울잠을 자는 개구리처럼 수퍼 알라딘보이는 지금 겨울잠이 아닌 여름잠을 자고 있다. '베어너클'의 발매 이후 뚜렷한 수작 없이 꾸준히 개발을 위해 노력하고 있지만 좀 어려운 상황이라 할 수 있다. 한발 물러나 한꺼번에 두발 뛸 수 있기를!

PC 엔진

* HU는 휴카드를 뜻함

발매일	게 임 명	회 사 명	가 격
	6월 발매 소프트		
6/4	월드 히어로즈 2	허드슨	6,900엔
6/10	코즈믹 환타지 4	일본 텔리넷	7,600엔
6/17	KO세기비스트삼전사부활	팩 인 비디오	8,800엔
6/17	더 프로야구 슈퍼 '94	인텍	7,200엔
6/상순	탄생 —데뷰—	NEC 애비뉴	7,800엔
6/중순	드래곤 하프	마이크로 캐빈	미 정
6/중순	천지를 먹다	NEC 애비뉴	미 정
6/하순	성전사 전승	일본물산	미 정
6/예정	블랑디슈	NEC 홈 일렉트로닉스	미 정
6/예정	여신천국	NEC 홈 일렉트로닉스	미 정
	7월 발매 소프트		
7/하순	네오 네크타리스	허드슨	미 정
7/예정	3X3 아이즈	NEC 홈 일렉트로닉	미 정
7/예정	알샤크	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
	8월 발매 소프트		
8/예정	아랑전설 스페셜	허드슨	미 정
94년	애. 초형귀	메사이아	미 정
94년	포플 메일	NEC 홈 일렉트로닉스	미 정
94년	루나틱 돈	아트딩크	미 정

월간 게임챔프

1994. 7

통권 20호

발행겸 편집인/서인석
편집장/조신
취재차장/강준완
취재/김종철, 송동석, 이상엽,
이우진, 우종민, 이원화
통신원/정광진(일본), 최형철(미국),
이남미(프랑스)
미술차장/윤종애
미술/이은실, 김대연
광고미술/이재현
일러스트/정종석

◆

영업/최종현, 손대현
광고/이성환, 우진성
관리, 기획/성은숙, 이미자, 김이금
한길수, 전부이, 이준혁, 강낙성

◆
◆

발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215

◆
◆

인쇄/(주)학원 프리테크
제판/정문사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
보급가/4,500원
1년 정기구독료/50,000원

◆

본지는 한국간행물 윤리위원회의
윤리강령 및
실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품 수령시 사전에 전화 연락을 주시고,
아래 약도를 참조해 주세요.

서울역
성남극장
용산경찰서
남영역
게임챔프 ■
(지산빌딩 3층)
용산역

정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,500원의 일정가격으로 공급 받으므로 푸짐한 혜택을 받으실 수 있는 정기구독 신청을 하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 : 게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들(드래곤볼ZⅢ, 드래곤 퀘스트Ⅴ, RPG 환상사전, '93슈퍼컴보이 올게임 카탈로그, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z외전 공략집, 웃는 닌텐도 달리는 세가, 호소카와의 내일은 없습니다, 지미카터의 평화를 위하여)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 : 정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인

특전3 : 게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여

특전4 : 정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 ₩50,000원을 무통장 입금증을 사용 입금시키신 후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

• 은행지로를 이용한 경우

은행의 99번 지로 창구에 있는 지로 용지를 이용, 지로번호 3039256번으로 입금해 주십시요.

• 우체국 우편대체를 이용한 경우

우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편발송

• 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요!

입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/2 『정기구독 담당자』앞

■통신판매 신설 안내

게임챔프는 지방에 계시는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등을 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

서울지역	
강남 영동사	554-3784
강동도서	471-2044
강서 중앙일보	644-3230
구로 대명사	802-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	245-3686
명언사	713-2177
서초 동아일보	534-4280
송파 강화사	416-5101
수송사	272-0803
신진도서	466-3395
신진컴퓨터서적	714-7942
광명 광명사	809-4993
영등포 광신사	688-2614
영우사	816-1788
은평 서대문샘터	337-7836
종로 한일	737-3491
경기지역	
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-706-0233
수원 대교서적	0331-253-6350
안산 문일서적	0345-82-2572
안양 성심사	0343-85-2964
의정부 회룡도서	0351-876-6304
인천 영풍사	032-884-0801
인천 중앙도서	032-527-9350
평택 대한도서	0333-656-5001
부산지역	
김해 지성사	051-466-6286
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-866-0850
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 특판	051-626-6501
부산 현대사	051-467-8011
경북지역	
경주 동아서적	0561-972-4108
구미 청운서점	0546-461-7824
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구(동구)영남도서	053-423-9193
대구(서구)해문도서	053-421-8958
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-53-7575
영주 대한	0572-32-8597
점촌 동명	0581-555-3547
포항 예지서점	0562-73-4870
경남지역	
마산 태영사	0551-3-5139
울산 중앙일보	0522-73-7220
진주 샘터	0691-55-3991
충무 동아일보	0557-43-5785
충북지역	
제천 경북	0443-2-3816
청주 샘터서적	0431-55-0264
충주 문학사	0441-847-2819
충남지역	
논산 보문서점	0461-2-2793
대전 청림사	042-632-6799
천안 화성서적	0417-551-3073
강원지역	
강릉 영동서적	0371-645-3361
삼척 영동사	0397-72-4959
속초 동아	0392-32-1555
원주 남부서적	0971-721-1317
춘천 경북서점	0361-241-2015
전남지역	
광주(서구)호남서적	062-224-4020
순천 일광서점	0661-52-4414
여수 대양서적	0662-62-2111
전북, 제주지역	
이리 대롱서적	0653-52-3334
전주 세림	0652-82-9884
제주 광장서점	064-33-7030

게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 신진컴퓨터서적 전화 : 714-7942

1994년 6월 5일 발행, 월간 통권 20호 1992년 10월 5일 등록 라-5780 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층